

Hivatalos Magyar

PlayStation Magazin

DINO CRISIS 2

ÓRIÁSGYÍKOK MINDEN MENNYISÉG-
N! EXKLUZÍV ÍRÁS A SZÖRNYEK BIRODALMÁRÓL

MR. BONDNAK A VILÁG SEM ELÉG

odka Martini (felrázva, nem keverve), kabrió,
önyörű nők, és egy Walter PPK – a 007 személyisége

TONY HAWK'S 2

horzsolt térdekkel becsúszott a nagymenő
asd el a csonttörő folytatás részleteit!

MIKACHU VAJON MI?

Pokémon után itt a Digimon-láz
új digiszörnyek világa elérte a PSX-et

IFA 2001, A VÉGSŐ RANGADÓ

ővített csapatok, még több stadion
telcsatárok, díványhátvédek felkészülni!

HOGY MIRŐL OLVASHATSZ?

DINO CRISIS 2
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SYDNEY 2000
TENCHU 2
X-MEN MUTANT ACADEMY
CHASE THE EXPRESS
FOOTBALL MANAGER 2001

MR DRILLER
STRIDER 2
TEAM BUDDIES
KOUDELKA
WILD RAPIDS
STREET SCOOTER

Mit szeretne tudni? PannonW@P!



McCANN ERICSSON

szabadidő

utazás

menetrend

Pannon.plusz

szótár

PannonW@P. Amivel Ön könnyedén böngészhet a WAP-szolgáltatás igénybevételére alkalmas mobiltelefonján a hírek, aktuális tőzsdei jelentések és árfolyamok, a mozi-koncert- és egyéb kulturális programok, az utazási és menetrend-információk között, valamint csengőhangokat, operátorlogókat és képiüzeneteket tölthet le mobiltelefon-jára. Mert mindez és még rengeteg más információ pillanatok alatt megjelenik mobiltelefonja kijelzőjén. Pannon Praktikum előfizetőknek is! Sőt, különlegességgént kétirányú adatforgalom* és Internet-hozzáférés szolgáltatásainkat is havidíj-mentesen veheti igénybe. Információinkat az MTI, a Fornax Rt., a Pesti Est, a Malév és a MÁV szolgáltatja. Pannon GSM nonstop ügyfélszolgálat: 1220, amely kizárólag belföldön, helyi tarifával, kedvezményesen hívható. www.pannongsm.hu

Mobil internet, 14 400 bit/s

PANNON GSM
Az élvonal.

*A kétirányú adatforgalom szolgáltatás csak ISDN jellegű (mobil, ISDN) végberendezések között érhető el.

Előszó

Lőfizetés

306 Budapest 35 Pf.: 141
 telefon: 457-1123

*P bankkártyával: (06-1) 266-0000
 erTicket Kft.
 388 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

izetközi stáb:

szerkesztő: Mike Goldsmith
 szerkesztő: Mark Donald
 észeti szerkesztő: Milford Coppock
 tervező: Liv Kvello
 atvezető (tippek): Dan Meyers
 atvezető (lemez): Catherine Channon
 dukciós asszisztens: Andrea Tool and Richard Keith

ó: James Cheadle, Katherine Lane-Sims, Piers
 mer

katársak: Andy Lowe, Al Bickham, Nick Ellis,
 is Buxton, Pete Wilton, Paul Rose, Lam Tang,
 ve Merritt, Zy Nicholson, Sam Toogood, Maria
 ers, Steve Owen, John Billington, Nick Moyle, Guy
 dward, Anne Cakebread, Stuart Harrison

yar stáb:

igazgató: Szabó Zsolt
 zerkesztő: Jancsina Attila
 zerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
 kesztősségi titkár: Kapuvári Marietta
 atársak: Fülöp Judit, Kósa Szabó Krisztina,
 usz Vera, Sinka Zoltán Gábor, Szedleczy
 ba, Béres Endre, Drapos Gergely, Bogár
 sef, Pelkó Lajos, Abdel Rahman Dávid

apcsolatok: dr. Klausz Anikó

Madnem Kék Studio
 3 Budapest-Sziget 131. Tel.: 457-1155

ió: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
 letésszervezés:

IDENTS PRODUCTIONS Kft.
 Budapest Flórián tér 4-5.
 : 387-8219, 387-8614
 /fax: 387-8249

eting és média kapcsolatok:
 .F. Productions Média Ügynökség
 ill: info@tofproductions.hu

dai munkák:

lt Produkciós Iroda
 Bp. Hajógyári-sziget 134. Tel.: 437-9065
 estzés: MÉDIA TRADE Bt.
 : 352-0662
 EW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
 : 322-44-03

asztai: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
 egionális részvényszerzőségek,
 pesti Hírlapkereskedelmi Rt.
 kiadó

k anyagait egy nem-ekszklzív nemzetközi licensz szerződés
 án tesszük közzé, amely feljogosít ainket a cikk közlésére,
 k erről előzőleg írásban és megállapodás nem születik. A
 alos Magyar PlayStation magazin elismer minden szerzői jogot
 djeget. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait.
 yben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba.
 ytation név és logo a Sony Computer Entertainment Inc.
 yve.

1585-7454



Lassan már megszokottá válik, hogy egy-egy ismertebb nevű játék aktuális folytatása kerül a borítókra, ahogyan

most is. A *Dino Crisis 2* rendkívül látványos megoldásaival és filmszerű, pergő játékmenetével mindenképpen megérdemelten díszel a címlapon, nem megelőlegezett, alaptalan reklámról van szó.

A dinók jönnek, dühörögnek, csúznak-másznak, és nyugodtan elmondhatom, ezúttal megfelelően félelmetesek is, nem úgy, mint az előző, kicsit halványabban sikerült részben. Az őskori szörnyetegek tobzódásán felül, viszont látjuk régi kedves haverunkat, Mr. Tanner-t is, a *Driver 2*-ben. Alaposan megnéztük a játékot, és átvilágítottuk az alkotókat, hiszen nem kisebb a tét, mint a legnagyobb példányszámban eladott kultuszjáték folytatásáról... Azt hiszem, a Demo CD-n látható videó mindenkit meggyőző majd arról, hogy a Reflections csapata ismét jó nyomon jár. Bár Tanner járása mintha kissé félszegre sikerült volna...

James Bond is tiszteletét teszi ebben a számban, hogy a nagyvilági kémes élettérzés is átjárhasson mindenkit, valamint hogy egy-két halk lövés után jót kortyolhassunk Vodka-Martinijéből. Rengeteg játékot várunk még az idén, mert a PS Egy játékvilága végre elérte azt a színvonalat, amiről a gép elkészítésekor még senki sem álmodozhatott, nézzétek csak meg Tony Hawk deszkázását, vagy a *Terracon* hihetetlen látványelemeit...

Jancsina Attila – főszerkesztő

PÖRGESDFEL



CÍMLAPSZTORIK



Dino Crisis 2

042

A szörnyek visszatértek. Shinji Mikame végre lerántja a leplet vadonatúj vérfogasztó játékáról. Hatalmas gyökök lepnek el egy már régen elfeledett szigetet, kell ennél több?



FIFA 2001

028

Titkolózás az EA-nál. Vajon milyen összefüggés lehet egy csomag pingpongasztó és Edgar Davids között?



Driver 2

080

Tanner-el már úton vagyunk a folytatás felé, a PlayStationon már szinte klasszikussá vált Driverrel. Kézféket ki, és padlógáz...



James Bond

022

A híres titkos ügynök Bond meghódítja a PlayStation rajongók szívét. Megszerezzük a teljes titkos dossziét a PS1-re készülő TWINE-ről és a 007 Racingről.



Tony Hawk's

062

Tony most jobb mint valaha. Több trükk, számtalan megszerezhető deszka és még több helyszín. Az esésekről nem is beszélve...



Alien Resurrection Tippek

072

Pusztítsd el a nyálkás arctámadókat Ripley-vel, és szabadulj ki részletes térképpunk segítségével.

A TELJES TARTALOMHOZ

**LAPOZZ
 MOST!**



028. oldal



022. oldal

FIFA 2001

Fedezd fel a mozgásrögzítés csodáit az EA csúcs focijátékában!

Már vártuk, Mr. Bond

The World Is Not Enough: egy Bondhoz méltó PlayStation játék

TERVEZET

F1 World Grand Prix 2000

014
Az Eutechnyx belépett a F1 játékok fejlesztői zárságába. Nézzük csak, hogyan is sikerült nekik...

The Mummy

016
Bepólyált ősi tag életre kelese

Buzz Lightyear IF Star Command

018
A Toy Story szögletes állú hőse visszatér - egy saját játékban. És jól is néz ki

Ultimate Fighting Championship

019
Izmok, okók, vér. Erőszakos egy darab!

Digimon World

020
Meghalt a Pokémon- éljen a Digimon

ELŐZETES

Driver 2

078
Tanner újra köztünk, és most még az autóból is kiszállhat (vagy mondjuk már?). Most és mindörökké, ámen

Muppet Monster Adventure

081
Breki mint vámpír? Isten ments!

Incredible Crisis

082
Bizarr minijáték-örület a felkelő nap országából

International Cricket Captain 2000

083
Kelj harcba Nasser Husseinrel a győzelemért



SZÍNES

Már vártuk, Mr. Bond

022
A PSM felcsatolja a pisztolyt, felrántja a gumitalpú cipőt, és beszívároga a Black Ops fejlesztőgárda főhadiszállására, hogy találkozzon Albert Penello-val, a The World Is Not Enough producerével

FIFA 2001

028
Elgondolkodtál azon valaha is, hogyan működik a mozgásrögzítés? Mi igen, így megkérdeztük az EA-t, és ha már ott voltunk, érdeklődtünk egy kicsit a PlayStation 1-es és 2-s FIFA 2001-ről is



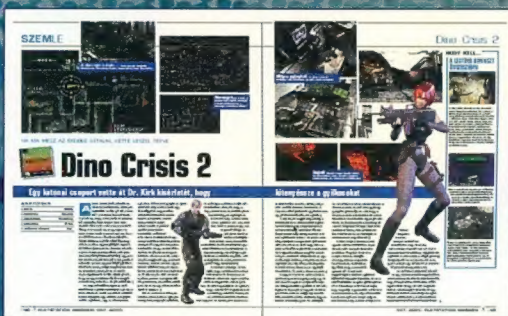
„Mindenki Bond akar lenni. Még a lányok is”



Tény: A hivatalos UK PlayStation Magazin a világ legnagyobb példányszámu videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A PSM a legjobban megírt és a legérdekesebb tervek szerzője, mely az utolsóban kapható. Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról teljes körű tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt, hogy a saját véleményünkkel adjunk hangot, melyet nem befolyásol más játékosok véleménye. A PSM a hivatalos olyan magazin, melynek igazán válni van a PlayStation világban.

és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágrol vagy a PlayStation-nél kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkünk mindig egyetemes vélemény hangot adunk, függetlenül attól, hogy a játékot ki adta. A Sony-nál való kapcsolatunk a különleges információk és a játékokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztési nézetet. A PSM 100 százalékosan és garáttalanul független szerkesztőség. A PSM felhívja a figyelmet a szórakoztató formában jelentő meg a cikkeket. Ezek a cikkek nemcsak a technikai szegmensekről, de a PSM a szórakoztató formában jelentő meg a cikkeket. Ezek a cikkek nemcsak a technikai szegmensekről, de a PSM a szórakoztató formában jelentő meg a cikkeket.

kör által érthető poénokkal és infantilis humorral. Ezek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elérhető. Az összes a legújabb híreket, megismerjük az új és legfontosabb embereket, megismerjük a legújabb híreket és ismerjük a világ legnagyobb játékaikat. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékokat is megismerheted, melyek meg nem jelennek meg az újság polcain. PSM a világ legnagyobb példányszámu videójáték magazinja. Ez tény.



Dino Crisis 2

A dinoszauruszok visszatértek, és most még ijesztőek is...

SZEMLE

Dino Crisis 2042

Még több dinoszaurusz, még több rejtély, még több izgalom. Lágy üdvözlőre a Dino Crisis 2 világában

Mr. Driller046

„AAArrrrghhhhh... tűnj már el az agyamból!” Függséget okozó logikai játék, egy kis Black&Decker fűrészpárral

Koudelka047

A Final Fantasy tagok új szerepjátéka

Strider 2048

Két játék egynek az árát? Egyből kettőt vegyél!

Chase The Express049

A SCEE nagyszámú thriller. Vajon az expressz jó úton halad, vagy már ki is siklott?

Sydney 2000050

Olimpiai gomb- és ujjgolyós játék. Élvezd (és vegyél ragtapaszt)!

ATV Quad Power Racing052

Versenyezz, und meg, hagyd abba a versenyzést. Ebben a sorrendben. És körülbelül ilyen gyorsan

Street Scooter052

Quadrophenia vagy a Road Rash kéztáskával?

Wild Rapids053

Kabé olyan vad, mint egy darab kavics a parkból; és fele olyan jó az íze

RC De Go053

A Taiko megröböl kicsit eltávolodni a logikai műfajtól. Vajon megy nekik?...

Tenchu 2 Birth Of The Stealth Assassins054

Újabb csöndes mészárszék Rikimaru és barátai jövőtől

Team Buddies056

Érdekes és trükkös stratégiai darab, de nagyon csúnya a szövege

X-Men Mutant Academy058

Ha megnéztél a filmet, már játszhatod is a játékot. Sajnos fele olyan jó nincs...

Evo's Space Adventures059

Szállj meg szörös állatkákat, és ugrálj velük körbe. Fura, és egy kicsit eszemert

Football Manager 2001060

Focimenedzser Sky Sports hangulattal

Tony Hawk's Pro Skater 2062

Hawk úr bemutatja, hogy még mindig gond nélkül urálja a félcsovek világát

RENDSZERES

Jövőkép006

Ez egy játék? Vagy mozifilm? A PSM a PlayStation jövőjét kutatja, és bemutatkozik a GSCube...

Loading008

A legfrissebb himnuszok – vajon melyik az igazság és melyik a szöbeszed?

PS2 Felderítés034

A PS2-Miklós zsákja újabb minőségi darabokkal telt meg. Íme a Timesplitters és a Music 3

Kislexikon040

Hardver teszt041

Szigorúan Titkos066

Ebben a hónapban: Alien Resurrection a végsőig

Múlt lapok084

Pótold gyűjteményed hiányzó darabjait!

MédiaKörkép086

Lássatok, halljátok! Hogy mit? A CD-DVD oldalon kiderül

MédiaIntejrű088

Chicken Run, Bochkor Gábor, PlayStation? Hogy is van ez?

Visszhang092

Panaszok, örökök, szerelmek, meggyás, fekete-fehérben

CD-melléklet093

Útmutatás: melyik gomb mire való? Élvezd az exkluzív demókat

Fejlesztői pokol098

A Lathar: Wanderlog! elkészült! Vajon a közönség mit szól majd hozzá??

CD-melléklet

Ne megvedd, és kipróbáld, hanem fordítva! Ebben a segítségedre lesznek az exkluzív zseniális demók



SYDNEY 2000

Játszható

Az Eidos megadja a lehetőséget, hogy futhass a pénz után

FORMULA ONE 2000

Játszható

Kösd be magad, állj a rajthoz. Lőj ki!

GRIND SESSION

Játszható

Hagyd abba a gyakorlást Mr. Hawk-kal - itt az új kihívás

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Játszható

Csonttörő akrobatikus gyakorlatok kerékpárra

TERRACON

Játszható

Xed nem halt meg, inkább bosszút áll. Kellemes kis ürlényes, sugárfegyveres szösszenet

MR DRILLER

Játszható

Kicsit pörgesd fel a szürkeállományod teljesítményét ezzel a logikai csodabogárral

DRIVER 2

Videó

A VB-es motor felpörög, a kerekek visítanak. Aha, ez csak a Driver 2 lehet!

SUPERMAN

Videó

Figyeld meg, hogyan teszi rendbe piros nadrágos Acélember barátunk a bűnözőket

LMA MANAGER 2001

Videó

A legjobb futball-menedzser játék folytatása. Vajon tényleg kellett? Szerintünk igen

DUCATI LIFE

Videó

Vess egy pillantást a motorok királyának dedikált versenyjátékra

CHEAT LETÖLTÉSEK

- STRIDER 2
- IN COLD BLOOD
- DESTRUCTION DERBY RAW
- VAGRANT STORY
- METAL GEAR SOLID
- MEDIEVAL 2
- GTA2
- JEDI POWER BATTLES

MOST LAPOZZ
93. OLDALRA!



62 TONY HAWKS PRO SKATER 2

EGY RÖPKE PILLANTÁS A PLAYSTATION
JÖVŐJÉRE ÉS AZON TÚL...

MI IS AZ A GSCUBE?

- Ⓐ 16 PS2 teljesítőképessége egyetlen dobozban
- Ⓑ Real-time CGI grafikák
- ⓧ E-mozi a léthetáron
- Ⓢ Játékfilm helyett játék?

Ha a *Final Fantasy VIII* lenyűgöző képei nézése közben leesett az álatok, akkor a CGI (Computer Generated Images - magyarul: komputerrel generált grafika) játékok láttán már minden valószínűség szerint padlót fogtok majd.

Manapság egyre elcsépeltebb dolognak számít a játékvilág jövőjéről értekezéseket tartani. Ezúttal azonban kivételt kell tennünk, hiszen a Sony legújabb találmánya, a GScube jelentőségéről, csakis annak esetleges jövőbeli hatásait megemlítve beszélhetünk. A GScube, amit lelkes játékszakiknak mutatták be New Orleans-ban, 16 darab engine-t tartalmaz, és 16 PS2 teljesítményével rendelkezik. Ez az újdonság az első biztos jele annak, hogy a már megjósolt összefonódás a videojátékok és a filmek között hamarosan bekövetkezhet.

A guilfordi Criterion Studios által fejlesztett GScube, a RenderWare 3D technika felhasználásával képes a játékok, filmek „real-time”, (valós idejű megjelenítés) fotó-realistikus grafikává alakítására. A GScube mintaként szolgálhat a jövő szuperkonzoljai számára, amelyek képesek lesznek e film/játék hibridek létrehozására. Addig is, amíg ilyen gépek nem jelennek meg a piacon, a GScube kiválóan alkalmazható grafikák továbbfejlesztési eszközeként.

Criterion Studios a *Z*, a hangya animációs film bárjelenetének reprodukcióján, valamint a *Mátrix* sci-fi csoda egy részének megjelenítésén keresztül bizonyította a GScube képességeit. A *Z*, a hangya átalakított változatában 140 darab, mozgó hangya szerepel, melynek mindegyike 7000 darab térbeli sokszögből van összerakva, egy igen összetett környezetben, ahol a film grafikává váló alakítása „real-time”-ban történik. Ez azt jelenti, hogy a GScube 65 millió térbeli sokszög koordinátáit számolja ki másodpercenként. Ha hiszünk a Criterion szakembereinek, akkor a GScube tízszer ennyi műveletet képes végrehajtani.

A valódi bombasiker azonban a *Mátrix* interpretáció aratta. A Sony a film kezdő jelenetét, a bekerítési akciót reprodukálta, kitüntetett figyelmet fordítva a tetőkön végig rohanó figurára. Egy újabb valós idejű bemutatót láthattunk, ahol a kameraállást kedvünk szerint állíthattuk be, és a grafikák kísértetiesen hasonlítottak a filmből ismert képekre. Nem valószínű, hogy ez az eljárás PS2 programokon is alkalmazásra kerül a jövőben, abban viszont majdnem biztosak lehetünk, hogy segítségével

öt éven belül fotórealisztikus grafikákat tartalmazó programokkal játszhatunk majd. Kósza hírek szerint a PlayStation3 szintén öt éven belül kerül a piacra. Lehetséges, hogy a GScube nem más, mint a PlayStation3? Hát nagyon úgy néz ki...

A hozzáértők a GScube-ot, az e-cinema alapkövéként emlegetik, amely lehetővé teszi majd, hogy a kamerákat a nézők irányítsák. A játékok szereplőinek számára ez egy forradalmi változást jelentene. Ken Kutaragi, a SCEI elnöke szerint, a *Mátrix* virtuális világa már nincs messze. „Bármikor bekapcsolódhatok majd a kibervárosba,” jelentette ki

nemrég. - „Egy ideális otthoni számítógépnél ez már természetes lesz. Láttatok a *Mátrix*-ot?

Ugyanaz a rendszer. Ugyanaz az alapötlet. Csak idő kérdése és egy ugrással a *Mátrix*-ba találhatod magad”. A japán fejlesztő Square, ezalatt, egy, a *Final Fantasy* játékokra épülő filmen dolgozik. A

Tomb Raider filmmel ellentétben, az *FF* projekt igazi színészek helyett CGI-t használ fel.

Komputergrafikákkal dolgozni nem kis feladat, ennek megkönnyítése érdekében a Square 150 grafikust alkalmazott. Hollywood, valamint az új japán technológia képviselői közti párbeszéd megteremtésének érdekében alakult meg a Square USA, a cég egy új részlege. Egy ötperces jelenet elkészítése egy hónapig tart, és egy hollywoodi kasszasiker összes költségeit felemészti. Ezek a kiadások jelentősen csökkenthetők a GScube segítségével, melynek teljesítménye már létező technikák felhasználásával a jelenlegi százszorosát is elérheti. A Square és a Sony határozott léptekkel halad a kijelölt úton: új programokat fejlesztenek az időközben felmerülő problémák leküzdése érdekében, és egy olyan technikai útját támogatnak, mely nagyban megváltoztatja majd a játékvilág arculatát. A mesterséges intelligenciának a fotó-realistikus grafikával való egyidejű fejlesztése elősegítheti, hogy a játékok idővel helyettesítsék a filmeket, egy szélesebb körű közönségnek szóljanak, speciális vizuális megjelenítéseket és egyedülálló, az eseményekbe való beavatkozási lehetőségeket tartalmazzanak. További részleteket a GScube-ról a www.csl.com címen találhatok. ■

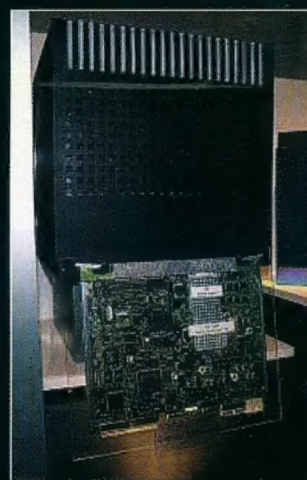
Lee Hall



7000 darab műtűr lendül mozgásba egyszerre a képernyődön. A lehetőségek száma végtelen...

AZ E-MOZI MEGSZÜLETÉSE

Ez is korunk egyik olyan összeeskábált divatos frázisa, amely minden valószínűség szerint az elkövetkezendő tíz év során a szemeszbe kerül. Azonban a millenniumot oly erősen jellemző „e” divat ezen, újabb megjelenési formája nagyon fontos jelenség, mely meghatározhatja a jövő szórakoztató iparát. A GScube-on fejlesztett program és a szélessávú Internet technológia segítségével saját kezűleg irányíthatod majd a kamerákat egy adott játék, vagy film nézése közben, és így akár te magad is részesévé válhatsz a legújabb hollywoodi kasszasikernek. Képzeld csak el Hugh Grant-et amint szotyit köpködve káromkodik néhány, a délutáni szappanoperákból ismert színésszel, miközben a háttérben egy bohóc táncol eszeveszetten. Várjunk csak egy pillanatot... Hoppá! De hisz ez nem is egy bohóc, hanem a te fotórealisztikus változatod és te magad irányítod ennek a szereplőnek az összes mozdulatát.



A GSCUBE TECHNIKAI ADATAI

CPU 128Bit Emotion Engine x 16, 2GB Memória, 1.04G térbeli sokszög/sec, Órajelfrekvencia 147.456MHz, Színmélység 32bit, VRAM 512MB, Pixel megjelenítési ráta 37.7GB/s, Sávszélesség 50.3GB/s, Méretek : 424mm x 424mm x 424mm(Szélesség x Mélység x Magasság)

MARGÓ SZELÉN

VISSZAHOZZUK

Az Eidos bejelentette, hogy öt játékot kíván megjelentetni a hihetetlen 4300 Ft-os akciós áron.

Ezek a következők lesznek: az első *Tomb Raider*, az *FA Manager*, a *Gex Deep Cover*, a *Gecko*, a *Warzone 2100*, és a

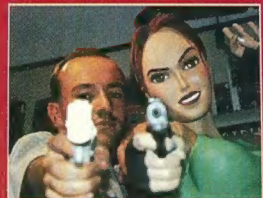
Firestorm Thunderhawk II. Bár ezek közül néhányat már lehetett leértékelve kapni, a *Tomb Raider* (PSM ÉRTÉKELÉS 10/10) és a *Warzone 2100* (PSM 9/10) mindenképp zseniálisak.

RAJTA A VILÁG SZEME

Állítólag nálunk is kapható lesz a *K-1 GP2000*, a népszerű japán boksztörténet folytatása. A program, amely szerepelt egy Promotion módot is, amiben a saját boksztörténetet edzheted, kialakítva tulajdonságait, saját stílusát és speciális mozdulatait. Karácsony környékén érkezik a boltokba. Az eddigi boksztörténet programoktól eltérően a *K1 GP2000*-ben lehetőség van ellentámadás indítására akkor is, mikor az ellenfél üt, vagy akár blokkolás közben.

A BOLYGÓ HOLLANDI

Egy megszállott holland játékos elkerékpározott Hollandiából egészen Darnby-ba, hogy találkozhasson a *Tomb Raider*-t készítő Core Design fejlesztő-csapatával és a hivatalos Lara Croft modellel, Lucy Clarkson-nal. Niels Berns – aki elkezdett sielni, búvárkodni, és lőni a *Tomb Raider* játékok hatására – azt nyilatkozta, hogy „Lara nagyon sokat jelent nekem. Megváltoztatta az életemet. Olyasmiket csinállok most, ami az eszembe sem jutott volna ezelőtt, mint az összes extrém dolog, amit Lara is.” Jeremy Heath-Smith, a Core igazgatója elmondta, hogy „Niels hetente informál bennünket Larával kapcsolatos új gondolatairól”. Az eszembe holland még zenét is írt a játékok hatására, sőt, készített otthoni videofelvételeket hősnőjével kapcsolatos megszállottságáról is. Anyám...



Állj! Mondd, hogy Lara igaz, vagy kapsz egy kis ölmot az arcodba!



FEJLESZTŐI INTERJÚ

RICHARD DARLING

A PSM MEGKERSI A LEGJOBB UTAT A CODEMASTERS FŐNÖKÉVEL

A PSM öt percet kapott, hogy Richard Darlinggal, a Codemasters iszténével tárgyaljon. Ebbe belefértek a folytatások, a megjelenési dátumok, és a tanácsok a Darling sikerére áhítozó fejlesztőknek

PSM: Vannak cégek, akik időről-időre megjelentetnek folytatásokat arra való tekintet nélkül, hogy az előrelépést jelent-e; a *TOCA WTC* és a *Colin McRae Rally 2.0* azonban magasra emelte a lécet. Mitől lesz jó egy folytatás?

RD: Mi azt valljuk, hogy egy folytatásnál minden erőnket az előző részhez képest elérendő komoly előrelépésbe kell fektetni. Egy olyan sikeres versenyjátéknál, mint a *TOCA2*, ez jóval többet jelent, mint csinálni pár extra autót és pályát; úgy éreztük, olyan plusz dolgokat kell a játékosoknak készítenünk, mint a *Karrier* mód, és a *Nemzeti*, *Nemzetközi*, valamint a *Világbajnokság*. A

TOCA WTC megjelenését eredetileg '99 novemberére (a *TOCA 2* megjelenésének évfordulója) terveztük. Ennek ellenére még kellett egy kis idő (olyan kilenc hónap...), hogy a program megfeleljen az elvárásainknak.

PSM: Valóban, a Codemasters arról híres, hogy addig fejleszt egy adott játékot, amíg az teljesen „elkészül”. Mikor dönt úgy, hogy egy program már „elkészült”?

RD: Szerintem ez a filozófia már mélyen a cégben gyökerezik. Minden fejlesztőgárda eljut arra a pontra, ahol azt kell mondania: „A játéknak X-kor meg kell jelennie, de ha akkor jelentetjük meg, kimarad belőle egy csomó minden, és még finomhangolni sem tudjuk.” Mindig van „még egy kicsi”, amit hozzáadhat az egy játékhoz, de valahol meg kell húzni a határt, különben sosem készülne el. Véleményem szerint a Codemasters inkább kitolja a megjelenést a játékm-

nőség javításának érdekében, minthogy ragaszkodik a határidőkhöz.

PSM: Beleveszik-e a játékokba a játékosok ötleteit? Volt már olyan játékos, aki olyan ötlettel állt elő, amire Önök nem gondoltak?

RD: Mikor tervezünk egy folytatást, rengeteg vásárlót megkérdezzük a véleményéről. Néha ebből új ötletek kerekednek ki, de a már ismert javaslatok is hasznosak, hiszen ezek szavazatnak számítanak. Tudjuk, hogy több energiát kell abba a munkába fektetni, amire több szavazat érkezett.

PSM: Mik a Codemasters tervei a jövőre nézve?

„A már ismert javaslatok is hasznosak, hiszen ezeket szavazatként vesszük számításba”



A Colin 2.0-t (fent) és a tökéletességhez közelebb *TOCA WTC*-t nézve úgy látszik, hogy a Codemasters-es Richard tud valamit...

RD: Komolyan fejlesztünk PS2-re és van már néhány érdekes darab a tarsolyunkban; ezek közül az első jövőre várható. Olyan játékokat szeretnénk, amelyek reagálnak a kiadott szóbeli parancsokra, és ahol az MI karakterek meggyőző, valóságos módon szólnak hozzád.

PSM: Milyen tanácsot tudna adni annak, aki a játékiparban szeretne dolgozni?

RD: A legjobb specializálódni. Ha 40 ember dolgozik egy csapatban és mindegyik csak egy adott feladatot végez, nem lehetsz az adott feladatban a legjobb, ha megpróbálsz mindent megtanulni. ■



BLADE MEGÉRKEZETT

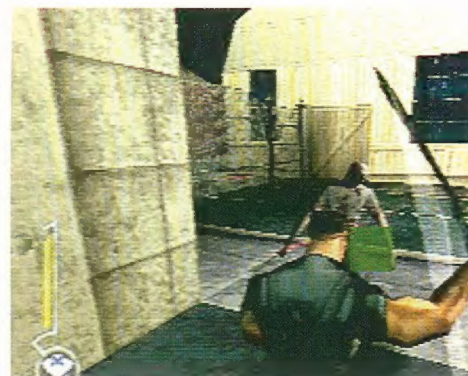
VÁMPÍR-VADÁSZ

AZ ACTIVISION FELDOLGOZZA A KULTUSZFILMET

A Hammerhead fejlesztő-gárda felelős a játéknak (akik többek között a *Quake II*-ért is felelősek), amely a *Blade* című akciófilmen alapszik.

A játék, melynek címe nemes egyszerűséggel csak *Blade*, egy harmadik személyű akció-kaland lesz, amely a film eseményeit követi. A programban szereplő helyszínek nagy része ismerős lesz a sötét hangulatú mozifilm rajongóinak, és a fejlesztők az atmoszférikus kivitelezésen kívül még a vérszomjas akciójelenetekre is nagy hangsúlyt fektettek.

Blade félig ember, félig vérszívó, és jóval meggyőzőbb, mint Sarah Michelle Geller. A játékban 21 pályán kell magadat keresztülharcolni - ezek között lesz a Gótikus Városi Múzeum, és a csatornarendszer -, amíg el nem éred a vámpírhordák központját - Erebus házáat.



Csak keményen: Mr. Blade (aki véletlenül nagyon hasonlít Mr. Wesley Snipes-ra) kész, hogy rajtaüssön a vámpírcsordán

Mészáros: Blade szerepében te leszel a leggonoszabb vámpírvadász a környéken, beleértve a köklér Buffy-t is

34 különböző teremtménnyel harcolhatsz majd, a kövér áruló rendőrtől kezdve a Night Beast-ig, amelyik egy különösen kemény vámpírfajta.

A fegyvereknek egy igen csinos gyűjteményét szedheted majd össze és használhatod, például kardokat, mindenféle löfegyvereket, és egy csomó gránátot. A célzást egy auto-

matikus célkereszt rendszer teszi könnyebbé.

Blade, akiről egyébként Marvel képregény is készült, emellett mesetere a harcművészeteknek, és minden mozdulatát el kell sajátítanod, hogy megmenethesd legjobb barátját, Whistler-t a vámpírok fogságából.

A *Blade* novemberre várható. ■

LARA FILM INFÓ

„HELLLLÓÓÓÓÓ LARA”

A BEJELENTETT STÁBLISTA

A finom modorú Leslie Phillips lesz Angelina Jolie mellett a készülő *Tomb Raider* film sztárja, Phillips Wilson-t, Lara apjának egy volt rajongóját alakítja majd, aki áttal a másik oldalra, hogy segítse őssellenségét, Powell-t - akit egyébként az angol színész, Iain Glen alakít (*Gorillák a ködben*). Lara mellett még várható lesz Daniel Craig (*Elizabeth I.*) megjelenése.

Simon West rendező szerint a film - aminek előzetes jeleneteit

már elkezdtek felvenni - után még két folytatás várható. West, aki a forgatókönyv-író is egyben, azt nyilatkozta, hogy a film megtartja majd a játék szellemét, és egy „kalandos küldetés”-ről szól majd, amiben Lara egy ősi műtárgy részeit kutatja fel, miközben megtudunk egy pár dolgot a múltjából is.

Egy másik hír, hogy Correy Yuen, aki az *X-Men* filmet forgatta, most egy újabbat kezdett el, amely a *Tekken*-en alapul. A film 2050-ben játszódik majd. ■



Ding Dong: Leslie Phillips majd megmutatja Larának

Foto: AllStar



Valószínűleg csak idő kérdése, hogy a *Metal Gear Solid*-ból film legyen.

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT.
ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

12. Metal Gear Solid

„Ismerkedj meg Solid Snake-kel. Érdeklődési területei: nehéz-fegyverzet, anti-terrorizmus, világ-megmentés.”
Rendezte: Brian De Palma

A CSELEKMÉNY:

A mindkét játékot felölelő filmre tényleg igaz lenne, hogy egyet fizetsz, kettőt kapsz - az első igazán epizodi méretű akciófilm. Az első harmadban megismered a szereplőket, és a történet eljut az első rész végéig, ezután New York következik, pár évvel később, ahol is Liquid Snake sorsa jobban alakult, mint az első rész végén, és Foxhound egy komoly városi terrorakcióra készülődik.

A LÉNYEG:

Ez a film a *Die Hard*, a *Mission: Impossible*, az *Al/Ar* és az *Úszó erőd* együtt...

SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?

Nem kérdés - filmre vele! A valaha készült legnagyobb sikerű videójáték és a mozifilm együttes megjelenése - na, nem kell valakinek? Az előzetest még a mozikban is lehetne játszani - sőt, össze lehetne vegyíteni a játék és a mozifilm trailer-ét. Ezzel a csomó zseniális „rossz” szereplővel (néhányuk enyhe természetfeletti beütéssel) Brian De Palma lenyűgöző akciófilmet tudna csinálni (*Mission: Impossible*) zseniális kameramunkával (*Snow Eyes*), míg Crowe lenne az új, „Intelligens” akcióhős - művelt, karizmatikus, és kökemény. A filmekben egyébként is jól mutatnak az emberiség természetét taglaló, háborúellenes betétek. Végy egy kis mangát, keverd össze mindazzal, amit a jó akciófilmekről tudni kell, és ha ez még mindig nem elég jó, hát legyen belőle inkább DVD. Hogy csak a lemezt kelljen kicserélni... AL ■

SZEREPOSZTÁS:



▲ Solid Snake - Russell Crowe



▲ Mei Ling - Angelina Jolie



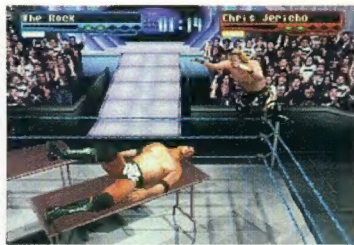
▲ Liquid Snake - Nicolas Cage



▲ Revolver Ocelot - Sean Penn



▲ Sniper Wolf - Drew Barrymore



Hajrá! Mi várhat még a spandexes fiúkra? Egymás fejbe csapkodása vasúti sínekkel, például.



PANKRÁCIÓ

TE IS KÉRSZ EGYET?

AZ ELSŐ SZÁMÚ PANKRÁCIÓS JÁTÉK ELSŐ BENYOMÁSAI

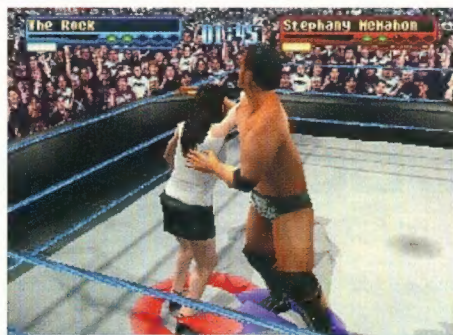
Fejbe verni egy nagydarab embert egy asztallal általában nem túl jó ötlet, de más a helyzet, ha egy Asztali Meccset játszol a *WWF Smackdown2: Know Your Role*-ban. A *PSM* rátette a mancsát a THQ játékanak egy korai verziójára, kipróbálván az Asztal és Létra módokat.

Mindenkinek ismerős lehet az a Létras meccs, mikor a két pankrátor a létrára felállva igyekszik elérni a ring közepe fölé belógatott díjat (miközben persze egymásnak is odasóznak a létrával), de a második részben az ütlegezés céljára már egy asztalon vagy egy koporsó belsejében is megdolgozhatod ellenfeledet. Az új módok mind a THW által Elképesztő versenyeknek nevezett csoda részei; ezekben nehéz tárgyakat dobálhatsz, vagy akár az ellenfeledet is, a ringen belül és kívül.

A jó hír az, hogy amíg a mozgások sebessége és folytonossága az eredetihez méltó marad, a *Smackdown 2* ütési, rúgási és fogási még korrektebbek és szebbek lettek – és a játék a fejlesztésnek még csak egy korai Alfa szakaszában tart! A feljavított karakteranimációk egyből nyilvánvalóvá válnak; a karakterek megtántorodnak az ütésektől, és leszorítások sokkal szélesebb skáláját használhatják a földre vitt ellenfélén. Az, hogy begörgetheted az ellenfeledet egy kosárba, különösen jó móka, még akkor is, ha ezek után nem lehet őket *Buffy*-stílusban kinyírni. A rajongók örömmel veszik majd tudomásul, hogy a kétszemélyes csapmozdulatok szintén sokat fejlődtek: nincs is jobb, mint az, amikor te lefogod az ellenfelet, a



társad pedig ezerrel rugdossa a fejét. A *Smackdown 2* azt is bebizonyítja, hogy a pankráció nem csak olajos testű férfiaknak való: Miss Kitty és Stephany McMahon ahelyett, hogy akis táblácskákat hordoznának körbe az eredménnyel, inkább maguk is beszólnak a játékba. ■

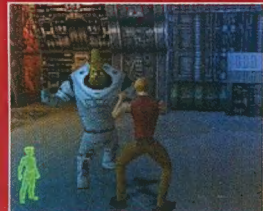


Gatyákat fel! A „próbáld ki, meddig bírod egy létrán állva, míg egy kövér ember rázza azt”-verseny talán nem a legjobb ötlet a spanyolviasz óta, de a tömegnek úgyis mindegy.

MARGÓ SZÉLEN

A TITAN AET LEFÚJTÁK

A 20th Century Fox animációs filmje alapján készülő játék fejlesztését törölték. A Fox Interactiv azért döntött így, mert a rajzfilm világszerte bukás volt.



TÁRCSÁZD A JÁTÉKOT

Az i-Mode, ami egy gyorsabb módja a mobiltelefonok Internethez való kapcsolásának, nemsokára elérhető lesz már PlayStationön is. A WAP halott dolog (hmm, pár hónapja mintha még az lett volna a jövő), így a Sony az NTT DoCoMo-val szerződött egy i-Mode kompatibilis szoftver kifejlesztésére. Japánban idén télen jelenik meg egy i-Mode adapter a PS Egy-hez és a PlayStation1-hez, és az európai megjelenést pár hónappal követi majd. A kábeles kapcsolatot segítségével letölthető lesz egy telefon-kompatibilis PlayStation játék, az *i-Mode De Issho*, ami a kizárólag PocketStation-re megjelenő *Dokko Demo Issho* folytatása.



A WAP máris halott, itt van helyette az i-Mode

AZ ANCO ÚJABB KIHÍVÁSA

Újra az Anco lesz az idei *Player Manager 2001*-t fejlesztő brigád. A *PM2001* számos új tulajdonsággal rendelkezik majd. Ezek közül a legfontosabb a játék új motorja, amely segítségével több információ dolgozható fel sokkal rövidebb idő alatt, mint az eddigiekben. A *Player Manager 2001* ezenkívül még a következőket igéri: új játékos-modellek, *Match Of The Day*-stílusú nézet, és statisztikák, statisztikák, statisztikák. A következő hónapban még többet megtudhatsz a játékról.

AZ ISS VISSZATÉR

A KONAMI LICENC ÚJBÓL KÖZTÜNK

AZ N64 FEJLESZTŐK AZ ISS MILLENNIUMON DOLGOZNAK

Egy olyan húzással, amely a PlayStation-ös ISS rajongókat borzalommal töltheti el, a Konami bejelentette, hogy az ISS Pro Evolution folytatásának fejlesztését, amely előreláthatóan az ISS Millennium nevet viseli majd, a sorozat N64-es verzióért felelős fejlesztőcsapatra bízta.

Ahogy a Nintendo verzió is, az ISS Millennium futball-szimulátor helyett egy arcade-stílusú, leegyszerűsített kezelési rendszerű játék lesz; azonban a sorozat előző tagjaitól eltérően most már valódi futballisták neveit is viselhetik a játékosok. A Konami jelenleg tárgyalásokat folytat a játékosok világszövetségével (FIFPro) a licencért – Alan Shearer és Graham Le Shaw írják majd alá a szerződést.

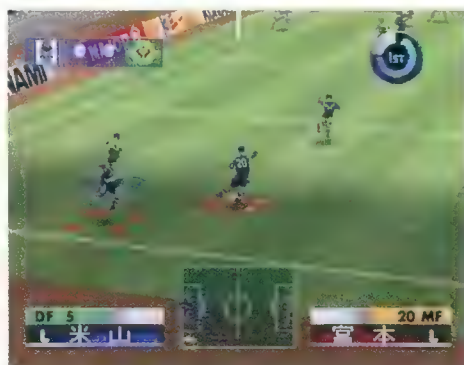
A Pro Evolution-től való eltávolodást az is jellemzi, hogy szerepel majd egy Karrier mód, ahol te edzhetsz egy játékost az ifi csapattól a profivá válásig – és te irányítod majd kedvenced popsztárokkal való szerelmi kapcsolatait, egy fura japán randizós al-játékban. Ahhoz, hogy előreléphess, keményen kell edzened, és barátságos mérkőzéseken kell részt venni, hogy feljebb léphess a 23 év alattiak rangsorában.

Egy dolog megmarad az Evolution-ből, az pedig angol exsztár, Terry Butcher szakértő kommentárja. Körülbelül 100 nemzetközi csapatra számíthatsz, és indul-

hatsz a Világbajnokságon, a Nemzetközi bajnokságon, az Európa Kupán, és lesz még Tizenegyes lövő illetve Gyakorló mód is. Lehetőség lesz a múlt klasszikus meccseinek újrajátszására is, így megváltoztathatod a futball-történelmet.

A Konami a mozgásokat teljesen a motion capture mozgásrögzítésre bízta az élethűség kedvéért, és természetesen most is lehet egy adott játékos minden tulajdonságát szerkeszteni. Az, hogy ez a folytatás eléri vagy meghaladja-e az előző rész színvonalát, ami valószínűleg a legjobb futball-játék, még kiderül.

Az ISS Millennium alapozó időszaka valamikor Karácsony táján ér véget – a nagy bevásárlási öröltre már kint lesz a boltok polcain.



Megpróbálták az ISS-t FIFA-vá változtatni? Reméljük, nem, bár ezek a japán képernyőfotók elég aggasztónak tűnnek...

AKCIÓ-KALAND

KIROBBANÓAN ÚJSZERŰ KALANDJÁTÉK

A C-12 A CAMBRIDGE STUDIOS LEGUTOLSÓ JÁTÉKA PLAYSTATION-RE.

ASony Cambridge Studios fejlesztőcsapata bejelentette utolsó PlayStation1-es játékát. A C-12 egy akció/kaland lesz, amely a közeli jövőben játszódik.

Mivel a Földet idegenek hordái ostromolják, a te feladatod megakadályozni a behatolókat abban, hogy rabszolgáskorba hajtsanak egész nem-

zeteket. Ha az embereket elkapják, akkor vagy kiborgot csinálnak belőlük, hogy a többi emberi ellenállóval harcoljanak, vagy agyatlan rabszolgaként dolgoztatják őket az ellenséges munkatáborokban (hm, eredeti...)

A fejlesztő a Medieval-ben használt technológiát használja fel egy magával ragadó környezet létrehozására, ahol te irányítod a főhőst, az

ellenállás vezetőjét, aki egyébként egy női tudós.

A játék küldetésekre oszlik, és ezekben különböző feladatokat kapsz majd, a katonák biztonságos helyre való vezetésétől kezdve az ellenséges csapatokkal való harcig és az idegen bázisokba való beszivárgásig. Az erőteljes akció- és rejtvényelemek mellett futurisztikus elektro-

mos hangeffektek emelik a hangulatot. Szokás, hogy híven a Cambridge Studios a jeleneteket a játék motorján keresztül játssza le, a CGI-s megoldás helyett. Ettől a játék sokkal egységesebb és magával ragadóbb lesz, a játékos tényleg úgy érzi majd, hogy részt vesz a történetben.

A C-12 várhatóan 2001 márciusában jelenik meg.



A semmiből megjelenő C-12 meglepetésként érkezik. A Metal Gear-es külső biztosítja, hogy ez a meglepetés kellemes legyen. Több információ a következő hónapban.

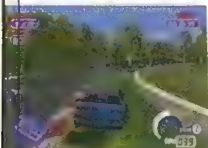
PSM CHARTS

MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

- 1 **Colin McRae Rally 2.0**CODEMASTERS
- 2 **X – Men Mutant Academy**ACTIVISION
- 3 **Driver**INFOGRADES
- 4 **Colin McRae Rally/Platinum**CODEMASTERS
- 5 **Toca Touring Cars/Platinum**CODEMASTERS
- 6 **F1 2000**EA SPORTS
- 7 **Tomb Raider 3/Platinum**EIDOS
- 8 **Medal of Honour**EA
- 9 **Die Hard Trilogy II**FOX
- 10 **FIFA 2000**EA
- 11 **Crash Bandicoot 3/Platinum**SCEE
- 12 **Toy Story 2**ACTIVISION
- 13 **Alundra 2**PSYGNOSIS
- 14 **Micro Maniacs**CODEMASTERS
- 15 **EURO 2000**EA
- 16 **Urban Chaos**EIDOS
- 17 **Need for Speed Porsche**EA
- 18 **Silent Hill**KONAMI
- 19 **Bust-A-Move 2**ACCLAIM
- 20 **Quake II**ACTIVISION

A HÁROM LEGJOBB

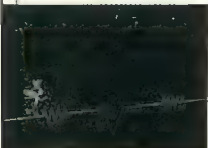
A listák csak listák. Ha ebben a hónapban játékot akarsz venni, akkor íme a három legjobb ajánlat.



TOCA WTCCODEMASTERS
Autóverseny szimulátor PSM15 10/10
A TOCA WTC minden eddigi versenyautós játékra rávert egy- két kört. Még a GT2 is versenget szenvedett. Az élethűség, a hihetetlen játszhatóság és az autók törhetősége garantálják a valódi élvezetet. Még azoknak is akik utálják az autóversenyeket.



SPIDER-MANACTIVISION
Akció/kaland PSM15 9/10
A piros-kék jelmezű pókháló dobáló fickó igazán nagystílusú belepője a PlayStation világába. Akció és kaland felsőfokon, ráadásul más Marvel szuperhősökkel is találkozhat. Igazán minőségi videójáték. Ne hagyd ki.



VIB RIBBONSCEE
Zenei ügyességi PSM15 7/10
Fekete-fehér és primitív grafika, ugyan miért kellene pénzt adni ezért a játéknak? Talán azért mert a videójáték történelem egyik legeredőbb darabjáról van szó. Vibri akár a Te kedvenc CD-re generált pályakon is indulhat. Igazi, őszinte vidámság és komoly kihívás.



AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

Az aszfalt és telefonbetyár Harsányi Levente.

1. **Anna Kournikova's Smash Court Tennis**
2. **FIFA 2000**
3. **Crash Bandicoot 2**
4. **NBA Basketball 2000**
5. **Gran Turismo 2**



AMIVEL MI JÁTSZUNK

Tóth Antal, a PSM egyik autóverseny megszállottja

1. **TOCA: World Touring Cars**
2. **Gran Turismo 2**
3. **Colin McRae Rally 2.0**
4. **Metal Gear Solid**
5. **Driver**



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Neil Casini, a Clockwork Games igazgatója, hát igen

1. **METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS**
2. **WIPEOUT SPECIAL EDITION**
3. **SILENT HILL**
4. **CAPCOM GENERATIONS**
5. **VAGRANT STORY**

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk?
A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell küldönetek. Havonta egy szerencsés olvasó listája megjelenik ezen az oldalon.

Írj, küldjétek a fotót és a listát:
Levél > Budapest 35, Pf. 141. 1306
E-mail > info@tofproductions.hu



AMIVEL ŐK JÁTSZOTOK

Benyő László, Budapest

1. **Final Fantasy VIII.**
2. **Silent Hill**
3. **Gran Turismo 2.**
4. **FIFA 2000**
5. **Metal Gear Solid**



© 2008 UGAR /
MITSUBISHI



UCMG MAGYARORSZÁG KFT.
Edemér 6/0/002 P+1113 133 334976
www.ucmg.com e-mail: info@ucmg.com



marcel
cirrus maximus



NÉV:

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

SZÉLJEGYZET:

HA CAROL VORDERMAN CSUPÁN EGYETLEN FORMA 1 JÁTÉKOT VÁSÁROL EBBEN AZ ÉVBEN, AZ BIZTOSAN AZ F1 WORLD GP 2000 LESZ

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	autóverseny szimulátor
KIADÓ:	Video System
FEJLESZTŐ:	Eutechnyx
MEGJELENÉS:	December
LEMEZ INFÓ:	

AUTÓ DESIGN:



ÁLLAPOT: 80%

IDÉZET:

„Azt akartuk, hogy a játékosoknak a depóban is megfelelő döntéseket kelljen



Szabad a pálya! Ha elegendő van a motor állítgatásából és az R&D-ből, átválthatasz arcade-módba, ahol nem kell a sérülésekkel, a beállításokkal vagy a taktikával foglalkoznod

VERSENY-TAKTIKÁK

Az F1 World GP 2000 készítői a fejlesztés során a valósághű taktikák és vizualitás visszaadására helyezték a hangsúlyt. Az Eutechnyx egyik vezetőjét, Kev Shaw-t idézve: „A gyakorló és az időmérő futamokon minden játékosnak szabad bejárása van a CAD/CAM Garázsba, ahol a

motor finom-beállításával hihetetlen teljesítményt hozhat ki a gépből.

Összesen harminc paramétert lehet a



járgányokon

változtatni, kezdve a kerekektől

egészen a lengéscsillapítókig.”

A Grand Prix versenyeken nem csak az autó épségére kell vigyázni (bár, kétségkívül ez befolyásolja

legnagyobb mértékben a teljesítményt), hanem az olyan

apróságokra is, mint a felfüggesztés, a kíméletes gázadás, illetve fékezés.

F 1? Inkább, melyik? Az SCEE féle Formula One, az EA féle F1 2000 vagy az F1 World Grand Prix 2000? A Forma 1 szimulátorok tömkelegéből a F1 World GP 2000 azzal tűnik ki, hogy fejlesztői, a La Mans 24 Hours és a feledés homályába vesző Total Drivin' programokat is jegyző Eutechnyx gárdája olyan játékot dobott piacra, ami a legfridgebb pilótáknak is elcsavarja a fejét.

A Forma 1 meghatározó csapatai és legjobb pilótái mind helyet kaptak a F1 World GP 2000-ben, de a győzelmet nem Shumi vagy Mika bőrébe bújva kell eléred: „A győzteseket saját képességei juttatják a dobogóra tetejére, nem a példaképeiké” – véli Kev Shaw. „Úgy gondoltuk, hogy ha mindenki a saját nevével áll rajthoz, és a nagyokkal kell versenyeznie, a bajnokság sokkal izgalmasabb lesz.” „Ennek a radikális lépésnek a hátterét a Grand Prix-mód mérőföldkönek számító változása adja meg.” – mondja Shaw. „Az autók teljesítménye 30 paraméter segítségével állítható be. „Öt terület (motor, sebességváltó, aerodinamikai jellemzők, fékek, R&D és depo-személyzet) a játék elején még jelentős fejlesztésre szoruló, és ezt a játékosoknak kell elvégezniük.”

„Ha valamelyik terület fejlesztése mellett döntesz, a csapatod egy része kivonul a versenyből, majd körülbelül egy hét múlva visszatér, és vezetőjük jelentést tesz a kutatások eredményéről.” – mondta Shaw. „Például, a motorteljesítmény javítása érdekében, a kutatók felhívhatják a figyelmed egy, a sűrűlődt csökkentő újfajta olajra, vagy a motor felépítésében eszközölhető átalakításokra.”

„A koncepció célja az, hogy a játékosok érezzék, az autó valójában nem a csapaté, hanem az övé. A pilóta vezetési képességeinek javulásával párhuzamosan a járgány teljesítményét is állítani kell, így a versenyző és a gép idővel összecsiszolódik, és elválaszthatatlan párossá válik.”



Bár nem versenyezhet Shumacherként, Coulthardként vagy Hakinnenként, de az összes nagy pilótát legyőzheted, ha a megfelelő döntéseket hozol a pályán és a pályán kívül



Nyomás! Figyelj, és tanulj a sztároktól, aztán mosd le őket a pályáról



Hasonlóan a focihoz, itt is kaphatsz ajánlatokat más csapatoktól, ha jól szerepelsz a versenyeken. A vezetési-ajánlat (drive offer) keretében meghívt kapsz a csapat teszt-pályájára, ahol a megadott időt túl kell teljesítened. Ha sikerül, meghívják a csapatba. Ekkor el kell döntened, hogy új autóval, vagy a régi, feljavított géppel versenyzel-e tovább. „Azt akartuk elérni, hogy a játékosoknak ne csak a volán mögött, hanem a pályán kívül is döntéseket kelljen hozniuk.” – tudtuk meg Shawtól.

„A játék elején lezárt pályákat és csapatokat a futamokon elért egyre jobb eredményekkel nyithatod meg. Így még bajnokság végére is maradnak ismeretlen pályák és csapatok. Ezzel a trükkel a versenyzők érdeklődését és a játék izalmát akartuk a végsőkig fenntartani.” – mesélte az Eutechnix vezetője.

Ha az előbbiekről megrémítettek, valószínűleg örömmel veszed majd, hogy az arcade-mód sem hiányzik a programból. A többi Grand Prix játékhoz hasonlóan, az *F1 GP 2000* arcade-módjában sem kell az autó sérüléseivel, beállításával és a stratégiákkal bajlódni, csak a gázt kell a padlógóra nyomni. A két-játékos módban pedig osztott képernyőn mérheted össze képességed a barátaiddal.

A játék legnagyobb erőssége a realitásában, illetve a taktikai elemekben rejlik. Az Eutechnix ebben látta biztosítva a játék sikerét. „Az autók mindazonáltal nem csak mechanikai, hanem „lelki” értelemben is sérülhetnek: ha túlpörgeted a motort, az felhevülhet, és kigyulladhat. Ha az aszfalton pörgeted a kerekeket, azok szintén lángba kaphatnak. „Az igazi Forma 1-es versenyzéshez sokkal többre van szükség, mint az autó pályán tartása, és ezt mind be is építettük az *F1 World GP 2000*-be.” – büszkélkedett Shaw. Minden F1 pilótának szüksége van egy mentorra, aki segíti előrehaladását. „Mögöttünk áll egy ünnepelt F1-es személyiség, de hogy ki, azt nem árulhatom el. Még egy ideig várni kell a nagy leleplezésre.” – mondta Shaw.

Pete Wilton



Careful! Miss a corner and go on to the gravel too often in Grand Prix Mode and you could blow a tyre

NÉVJEGY

LOGÓ:



NÉV:

Kev Shaw

BEOSZTÁS:

Menedzser

SZAKMAI
MŰLT:

Számos PlayStation játék fejlesztésében vett részt az elmúlt négy évben. Dolgozott a *Total Driving*-on, a *Max Power Racing*-en és a *Le Mans 24 Hours*-on is

RÁHATÁS:

Eltekintve a rengeteg autóversenytől, melyek kidolgozásában részt vett, a játék kidolgozásához a legfőbb inspirációt a valódi Forma 1, illetve a sebesség és a kifinomult technika ötvözése jelentette

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

WEB LAP:

www.eutechnix.com

hozniuk, ne csak a pályán”

NÉV:

THE MUMMY

SZÉLJEGYZET:

**HÁLA A KONAMINAK
A JÁTEKOK IMMÁR A
SÍRKAMRÁK VILÁGÁBA
IS BETÖRTEK**

TERMÉKLEÍRÁS

NÍFAJ: 3D akció / kaland

KIADÓ: Konami

FEJLESZTŐ: Rebellion

MEGJELENÉS: November

LEMEZINFÓ:

SZEREPLŐ
DESIGN:



FILM ÉS JÁTÉK

A filmadaptációk a *Star Wars* sikere óta jelen vannak a játékipacon. Az első filmekben alapuló programok már az arcade-játékok hőskorában megjelentek. Anglia legnagyobb játékfejlesztője, a Rebellion cégvezetője azonban bízik benne, hogy a *Mummy*-val sikerült újat alkotniuk az adaptációk terén.

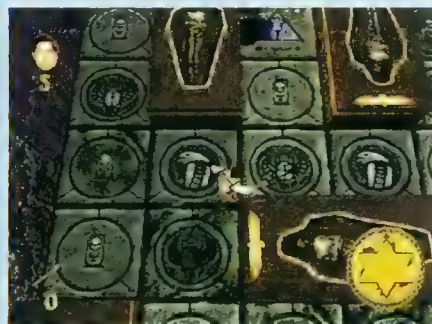
A fejlesztés során az egyik legfontosabb szempont a mozi-minőségű 3D-s grafika elérése volt. A filmben szereplő helysi-

nek, főhősök és ellenségek mellett, az eredeti színesek hangját is kölcsönvették. „Mind a vizuális, mind a hanghatások terén ragaszkodtunk az eredeti beállításokhoz a film rettenetének és félelmetes hangulatának minél valószínűbb visszaadása érdekében.” – mondja Williams.

A hanghatások kifejlesztését egy BAFTA jelöltre bíztuk, aki a feszültséggel teli *Alien Vs Predator*-ral már bi-

zonyította rátermettségét. Greame biztosított afelől, hogy a *The Mummy*-val túltett korábbi mesetermívén is.

A filmszerű képi hatások kulcsa a jelenetek megfelelő vágásában rejlik. „Sok energiát fektettünk a vágások tökéletesítésébe, hogy játék képi világa minél közelebb álljon a filméhez” – magyarázza Williams. A játék tartalmazza a film folytatásának, a *The Mummy Returns*-nek előzetesét is.



Gyere a mamához! Undorító zombik és pokoli feladványok nehezítik a mama karjaiba vezető utat.

A nagyszerű Hoolywood-i filmen alapuló *The Mummy* követi a kalandfilmek minden apró mozzanatát. Kiegészítve ezt a pontosságot a *Tomb Raider*-ével vetekedő grafikával a siker nem lehet kétséges. A túlvilági lényekkel teli játékot a PC játékok klasszikusának számító *Alien Vs Predator* fejlesztői gárdája követte el.

Megkerestük a Rebellion gyártási vezetőjét, Greame Williams-et, és megkértük, avasson be a játék kulisszatitkaiba. Hamarosan ki is derült, hogy melyik a kedvence része: „Azok a hűszabáló skarabeuszok felülmúlhatatlanok, de természetesen nem feledkeztünk meg a tucatnyi élőhalotttól, a rabszolgazombikról és a főpapról sem.”

A játék során Rick O'Connell bőrébe bújva kell a küldetést teljesítened, kivéve a jutalom-módban, ahol a hiper-cool feketeruhás Ardeth Bay-ként léphetsz színpadra. Az egyes helyszíneken három felvonásban megoldandó feladatok teljes mértékben megegyeznek a filmbeliekkel. A Williams szerint 90 százalékosan akciót tartalmazó játék során tizenhárom főszinten, három főellenesség-szinten és hat arcade-szinten kell magad végigküzdened.

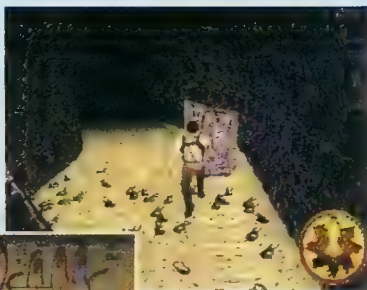
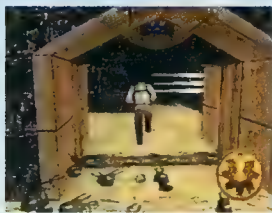
Az akció-szakaszban egy sor csapdát kell kijátszanod, amiket a kifosztott sírkamra lakója, Imhotep álmodott meg. Ahogy Williams elmondta, a csapdák rendkívül aljasak. Az egyik alkalommal például, halálos csipésű moskitókkal teli kamrából kell kimenekülnöd. Ne felejt el szúnyogirtót magaddal vinni a *The Plague* of Gadflies szakaszba! Ha mégisincs nálad spray, ki kell dolgoznod egy menekülési útvonalat a földrengések következtében állandóan változó helyszínről.

Williams szerint a *Mummy*-t nem lehet egy kalap alá venni a *Tomb Raider* nyomdokaiban.

ÁLLAPOT: 80%

IDÉZET:

„Könnyen a kiömlő sósav, vagy a fortyogó láva martalékává válhatsz, ha



Scarabeusz-támadás! A filmbeli hús-zabálók megjelenése nem ígér sok jót.

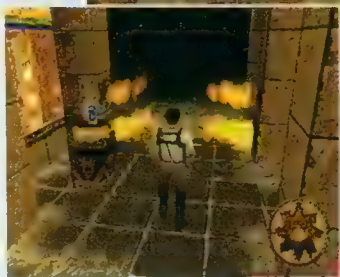


járó sírkamra-fosztogató játékokkal: „Az akciók korántsem hasonlítanak annyira az *Indiana Jones*, vagy a *Tomb Raider* sorozatra, mint arra a legtöbbben számítottak. A *Mummy* sokkal könnyörtelenebb és nyomasztóbb elődeinél.” Új játékában a *Rebellion* a versenytáraitól valószínűbb és hihetőbb környezetet teremtett a PlayStation rajongó kalandoroknak. „Fontos volt, hogy az ókori Egyiptomban is használt eszközöket alkalmazzunk a játékban, különben nem sikerült volna hihető formában ötvözni a fantázia és a realitás világát.” – magyarázta Williams, hozzátéve: „Néhány irányítóeszköz ismerősnek tűnhet, de csak azért tettük be őket a játékba, mert ezek bizonyultak a legmegfelelőbbnek a szereplők mozgatásához.”

Persze a játszhatóság kedvéért alkalmanként háttérbe szorul a realitás, mint a példánkban a szakaszban, ahol egy surf-deszkán kell Ricket átjuttatnod a Nílus alatt. Egy kalandjátékban szerepet kell, hogy kapjanak a hihetetlen akciók, az útkeresés, a menekülés és persze rengeteg csapda is.

Az erőszak és a halál fuvallata minden játékost megcsap, amint a duplacsövű pisztollyal vagy a Lewis-puskával utat robbant az élőholtak sorfalában. A hihetetlen elemek a mágikus amulettek felkutatásával és későbbi felhasználásukkal folytatódnak. Ha zsákcuccba érsz, nagy valószínűséggel befejeződik evilági pályafutásod is. Könnyen a kiömlő sósav vagy egy fortyogó lávafolyam martalékává válhatsz, ha eltévesztesz egy fordulót, vagy ha belebotlasz egy különösen éhes zombiba. Az ötletességet ezúttal nem pótolhatod jóindulatú varázslatokkal, mert a csillag-kulcs is csupán egyszer menti meg az életed, ráadásul minden szint végén eltűnik. ■

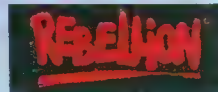
Lee Hall



Ez aztán a forró kaland! A forró szó szerint értendő, hiszen ebben a szakaszban a kiömlő láván kell hullámlavagolnod.

NÉVJEGY

LOGÓ:



NÉV:

Graeme Williams

BEOSZTÁS:

Produkciós igazgató

SAKMAI
MŰLT:

Évekig dolgozott stúdióvezetőként a Psygnosis-nál, majd áttért a Rebellionhoz, hogy olyan műveket alkothasson, mint például az *Alien Vs Predator*.

RÁHATÁS:

Az alapötlet természetesen a filmből származik, de az *Alien Vs Predator* és *Lars Croft* hatása is érezhető a játékon.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

WEB LAP:

www.rebellion.co.uk

elvétesz egy fordulót!”

cím:

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

SZÉLJEGYZET:

BUZZ MEGSZORÍTJA A CSIZMÁJÁNAK CSATJÁT, ÉS A CSILLAGOK FELÉ VESZI AZ IRÁNYT. KÖVESD TE IS!

TERMÉKLEÍRÁS

NÍFAJ:	Akció-kaland
KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Disney/Pixar
MEGJELENÉS:	2001 eleje
ÁLLAPOT:	90%



Állati! Szokj hozzá a vakító fogak látványához: a *Buzz Lightyear of Star Command* a nemrég bemutatott új Disney film méltó rokona.

Szegény Buzz! Emlékszel, mennyire összetört, mikor a *Toy Story* első részének végén rájött, hogy ő valójában nem úrcowboy, csupán egy játékbábu? Szerencsére Woody nem törte össze teljesen az acélos tekintetű kalandor önbecsülését, és eltitkolta, hogy minden bizonnyal egy taiwani gyermekmunkásokat alkalmazó gyárban látta meg a napvilágot.

A *Buzz Lightyear of Star Command*-ban visszatér a világegyetem leghősiesebb úrcowboya, hogy tovább öregítse legendás hírnevét. Felkerestük Tom Heath-et az Activisionnél, és megkérdeztük, milyen veszélyekkel fog hősünk ezúttal szembeszélni.

„Meg kell szabadítanod a galaxist Zurgtól, undorító talpnyálóitól és fenyegető hadseregétől!” És ki lesz a segítőtársa ebben a küldetésben? „Természetesen hű úrcowboy barátai mellett lesznek, hiszen még ő sem képes egyedül végigüldözni a kozmoszon a gonosz rémeket, kiűzni a készülő tévésorozattól a befurakodott szörnyeket, és végül legyőzni Zurgot.” Heath mondott néhány szót a Buzz oldalán harcoló szereplőkről is. „Tangean hercegnője, Mira, telepátikus képességeivel segíti Buzzt a heroikus küzdelemben, és itt van a Jo-Ad bolygóról származó hatalmas farmerfiú, Booster is.” Ekkora

segítséggel a háta mögött, elbukhat egy Buzz-féle hős? Aligha!

Heath lelkesen mesélte, hogy a játék alapvetően az akcióról szól. „A játék tele van pergő akcióval és sokkal több tűzharcban lesz részünk, mint a *Toy Story* előző részében.” Szóval, Buzz újra bevetheti hófehérre sikált fogsorát? „Pontosan! A legújabb fegyverekkel és transzportáló egységgel láttuk el: lézer és plazma puska, gépágyú és rakéták vannak a tarsolyában.” Hát így, nem valószínű, hogy sorba kell állnia majd a fegyverraktár előtt. És mi újság a járművekkel? „Kapott lebegődeszkát, motort, repülőkészletet és teleportot, úgyhogy nem lesz gondja az utazással.” Kell ennél több egy akcióhősnek?

A legizgalmasabb újítás, hogy a játékban bármilyen irányban befolyásolhatod Buzz-t. „A játékosok többféle stratégiával is próbálkozhatnak: gyűjthetnek muníciót a fegyverekbe, de ráhajthatnak a teleportáláshoz szükséges bonuszokra is. A választási lehetőségek száma szinte végtelen.” – mondta Heath. Mi, PlayStation rajongók pedig pontosan erre vágyunk: sokáig játszható, izgalmas kalandokra. ■

Al Bickham



Csak úgy repeszt a parancsnok a fürgé kis járgányon.

NÉVJEGY

MUNKAHELY:	Activision
NÉV:	Tom Heath
BEOSZTÁS:	Senior producer
SZAKMAI MŰLT:	Mielőtt csatlakozott az Activision gárdájához, Tom a Sony-nál volt programozó, és két és fél évig dolgozott az EA-nál.
RÁHATÁSOK:	A készülő TV sorozat megalkotása mellett, a játékkal Tom fő célja egy különleges kaland megalkotása volt.

IDÉZET:

„Meg kell szabadítanod a galaxist Zurg-tól, és gonosz hadseregétől!”

NÉV:

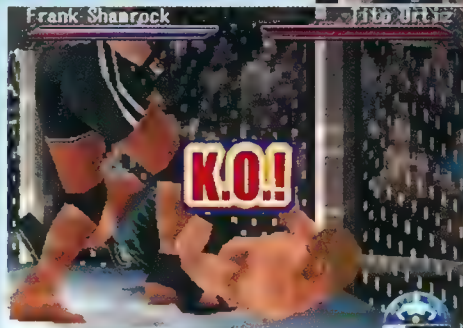
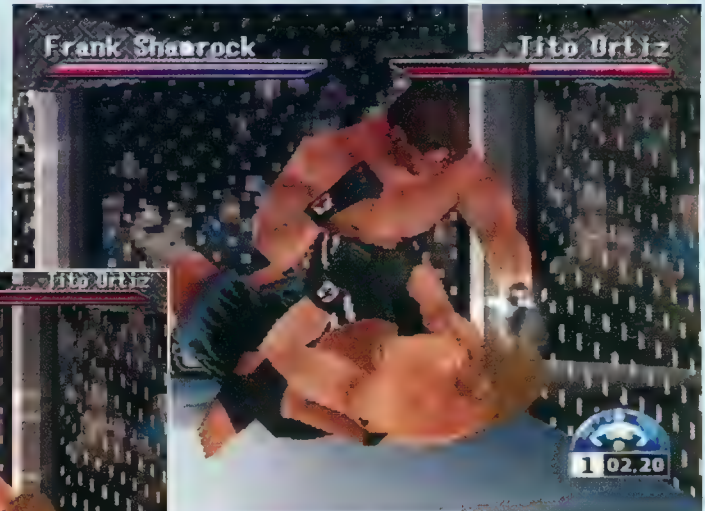
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

SZÉLJEGYZET:

ÜSS ÉS RÚGJ, DE CSAK A FEJRE! HA SIKERÜL, NYERŐ LESZEL A LEGKEMÉNYEBB KÜZDŐSPORTBAN IS

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	verekedős
KIADÓ:	Crave
FEJLESZTŐ:	Opus
MEGJELENÉS:	November
ÁLLAPOT:	55%



Képes vagy megrúgni? Igen, meg tudod, ráadásul nem is egyszer

Mintha összegyűrták volna a *Harcosok Klubját* és a *Sárkány közelépet*-et. Az *Ultimate Fighting Championship* zabolátlansága hatalmába kerítette az egész Egyesült Államokat. Az UFC-nél vadabb sport nem létezik a földön, hiszen az ellenfél legyőzése érdekében itt minden megengedett. Mostantól te is kipróbálhatod képességeid a képernyőn.

Jeff Barnhart producer azonban felhívta a figyelmet rá, hogy a játék nem csak féktelen erőszakról szól. „Career-módban létrehozhatod saját versenyződ, akivel 29 ellenféllel kell átverekedned magad, miközben begyűjtöd a győzelmekért járó képesség-pontokat. A képesség-pontokkal vásárolhatsz új mozdulatokat, nagyobb rúgót, illetve ütőerőt, növelheted állóképességed és kitartásod.” A Career-mód mellett, természetesen beépítettek a játékba Tournament, Exhibition és a felkészülést segítő Practice-módot is.

A véres sportok rajongói kétségkívül imádni fogják a szereplőket. „A három legerősebb harcos a földbe döngölő Tito Ortiz, a birkózásban és ütőerőben verhetetlen Kevin Randleman, illetve a hihetetlenül gyors Pat Miletich.” - mondta Barnhart. A harcosok által választható küzdőstílusokat az Opus tesztelői közt népszerű jiu-jitsu, boks és birkózás elemeiből állították össze. „És mi a helyzet az állóképességgel?” - kérdeztük Barnhartot. „Ez egy nagyon játékos-függő jellemző,” - felelte - „amennyire lehetett megpróbáltuk a szereplők

stílusához és teljesítményéhez igazítani azt.”

Minden harcos 30 alapmozdulattal rendelkezik a játék elején, de ez az eredményességüknek megfelelően 40 speciális mozdulattal egészíthető ki a továbbiakban. Vajon hogy tudja a program nyomom követni és érzékelni ezt a rengeteg csapást, ütést, rúgást és dobást? Barnhart elmondta, hogy a fejlesztés során ez volt a legnagyobb nehézség, amit meg kellett oldaniuk. Az átvirrasztott hosszú éjszakák után, végül sikerül egy kiválóan működő ütközés-érzékelőt kialakítaniuk, ami bármilyen versenytársával szemben megállja a helyét.

Szemben az ECW-vel az UFC mérkőzései nem torkollanak nevetséges kínzó-jelenetekbe, mivel nem építettek be szemkiszúrás-szerű mozdulatokat. Az ellenfél rohamai ennek ellenére életveszélyesek lehetnek. „Nem vérfürdőt akartunk nyitni, hanem egy küzdőteret tökök legényeknek” - mondta Barnhart. Vannak könnyű ellenfelek, de a bajnoki címhez hosszú és fáradtságos út vezet. „Miután elnyered az ezüst övet UFC-módban, meg kell védened azt 12 egymást követő ellenféllel szemben, hogy a magasba emelhesd az arany övet.” - tudtuk meg Barnhart-tól. Persze a korhízi ápolás költségeit még ez sem fedezi teljes mértékben. ■

Dan Mayers



Grrr...! Igazi harcosok, igazi mozdulatokkal



NÉVJEGY

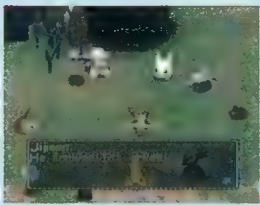
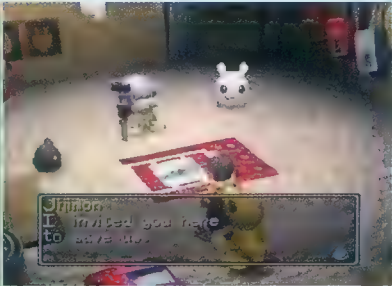
VÁLLALAT:	Opus
NÉV:	Jeff Barnhart
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MŰLT:	Rengeteg játék fejlesztésében vett részt, kezdve a <i>Tony Hawk's Skateboard</i> -tól, a <i>Galerians</i> -on át, a <i>Descent 3</i> -ig.
RÁHATÁSOK:	Meghatározók voltak a valódi UFC versenyek, de sokat merítettünk a <i>Tekken: Tobal No 1</i> -ből és a <i>Street Fighter</i> -ből is.

IDÉZET:

„Nem vérfürdőt akartunk nyitni, hanem küzdőteret tökök legényeknek”

NÉV: **DIGIMON WORLD**

SZÉLJEGYZET:
A SIKERES TV – SOROZATON ALAPULÓ JÁTÉK, A POKÉMON FÉLELMETES RIVÁLISA.



Pikachu halott? Ha a Bandai tervei szerint alakul a jövő, az év végére senki nem fog emlékezni a *Pokémon*-ra

TERMÉKLEÍRÁS	
KÖFAJ:	RPG / kaland / szörnytenyésztő
KIADÓ:	Bandai UK
FEJLESZTŐ:	Bandai
MEGJELENÉS:	November
ÁLLAPOT:	80%

Vége a hosszú várakozásnak. A saját szörnyfalkát követelő PlayStation tulajdonosok imái meghallgatásra találtak. Hamarosan elkezdődhet a szörnyek tenyésztése és nevelése: a Bandai kiadásában megjelent a közkedvelt TV sorozaton alapuló *Digimon World*.

A játék elején kapsz egy véletlenszerűen kiválasztott Digimon-t, amivel a keresztelő után elkezdheted Digimon-szigetének bebarangolását, és a lakosok összegyűjtését. Sok problémát le kell küzdened, mivel némelyikük rejtélyes módon elvesztette beszéd-képességét. A végső cél felkutatni és legyőzni a gonoszt, aki elpusztította a sziget egykoron virágzó társadalmát.

„Rengeteg RPG-vel és kalanddal van teletűzdelve a játék.”- tudtuk meg Darrell Jones-től. „A játék során fel kell deríteni az egész szigetet, és fel kell keresni minden Digimon-t. Feladványokat kell megoldani, információkat kell szerezni a lakosoktól, és különböző dolgokat kell begyűjteni.”

Az akciók nagy része az ellenség által elfoglalt fővároson, File City-n kívül történik. A siker érdekében gondoskodnod kell a szörnyedről. Etetned, itatnod és a viselkedésének megfelelően dicsérened, illetve büntetned kell, hogy mire felnő tisztességes rém váljon belőle. Ahogy nő, egyre önállóbb lesz, és be-be ugrik az erdőbe egy kis kajaért, ha megehezik.

A szörnyed képességeit javíthatod sokféle

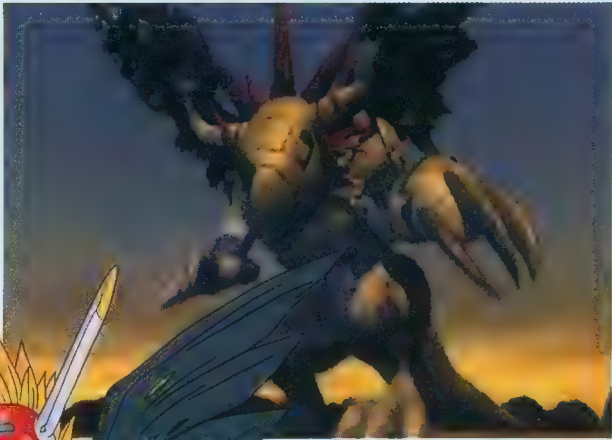
passzív módszerrel is. Például, erősítheted izmait, ha időnként elnászpángolod a hatalmas bokszkesztyűvel, vagy ha szétrúgatom vele a Zöld Edzőteremben lévő farónkőket.

„A sziget felfedezése közben jószándékú és gonosz szörnyekkel is találkozni fogsz.” - mondta Jones. „Rajta múlik, hogy elfutsz vagy szembeszállsz velük. Miután legyőztél valamelyiket, összeharátkozhatsz vele, de előfordulhat, hogy újdonsült ismerősöd mindenét hátrahagyva elmenekül az első adandó alkalommal.”

„Az én Digimonjaim mind kőkemény legények!” – büszkélkedik Jones. „Először mindig ütök, és csak utána kérdezek!” Bár az információkat és a kulcsok fellelhetőségét verekedéssel nem tudod meg.

Jones elragadtatva mesél a játék grafikájáról is: „A Digimon 3D-s figurái a *Final Fantasy*-hez hasonló háttér előtt mozognak, ami megkönnyíti a helyzetet, ha például sürgősen WC-re kell vinned a kis szörnyed. A forgó kamerák képe ugyanis nagyon zavaró lehet.” A fejlesztők az idő múlásának érzékeltetésére is figyeltek az éjszaka közeledtével a kép fokozatosan elsötétül, és a szörnyed életritmusa is rendszeres etetést, itatást és alvást igényel.

A *Digimon World* megjelenését novemberre tervezik, úgyhogy lassan elkezdhetitek napirendetek átszervezését. ■



Lee Hall

NÉVJEGY	
CÉG:	Bandai UK
NÉV:	Darrell Jones
BECSZTÁS:	Menedzser
SZAKMAI MŰLT:	Jones rengeteg játék fejlesztésében vett részt a <i>Digimon</i> mellett, többek közt a <i>Power Ranger</i> -ben is
RÁMÁTÁSOK:	A <i>Digimon World</i> alapötlete az azonos című, jelenleg is futó közkedvelt TV sorozatból származik.

IDÉZET: „Az én Digimonjaim mind kőkemény legények... először ütök, azután kérdezek”



**A GONOSZ BENNED ÉL.
ENGEDD SZABADON!**



FORGALMAZZA: N-TEC TEL.: 261-1219

KAPHATÓ A Media Markt ÁRUHÁZAKBAN

Media Markt Westend City Center

Media Markt Europark Kispeszt

Media Markt Fényes Pálota Bevásárlóközpont - Székesfehérvár



A PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Electronic Arts

Felvezető: Black Ops

Játékosok száma: Egy

Release: Karácsony

Platform: PlayStation 1



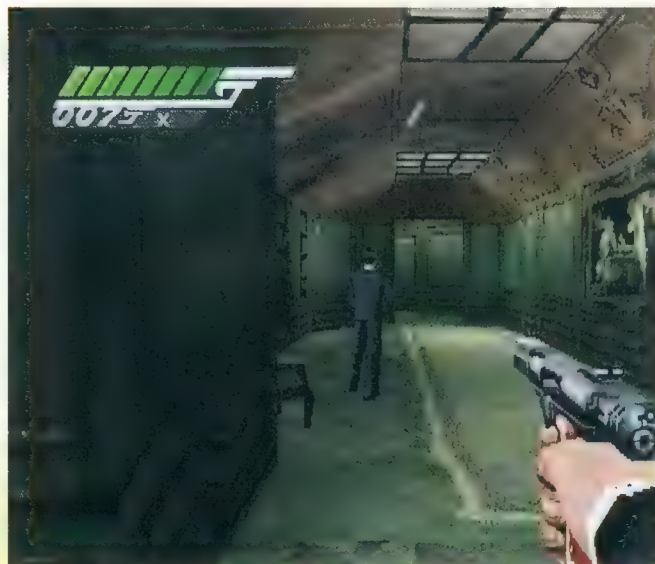
Szöveg: Steve Owen Fotók: Piers Hanmer

OTT VOLTUNK, MR. BOND

*GYÖNYÖRŰ NŐK, HI-TECH FELSZERELÉS, ÉS
MEGALOMÁNIÁSOK. NEM, EZ NEM A PSM
IRODÁJA, HANEM MR. BOND VISSZATÉRÉSE
A PS1-RE: EZ A THE WORLD IS NOT ENOUGH*

James Bondnál nincs jobb; és bárki, aki nem így gondolja, téved. Vitának nincs helye. És ez a videojátékokra is igaz. Nem véletlen, hogy az egyik legnagyobb számítógépes játék, a *Goldeneye*, sokkal jobb, mint a folytatása, a *Perfect Dark*. Hogy miért? Mert a főszereplője Bond. Tudjátok, mélyen legbelül mindenki Bond akar lenni. Még a lányok is. Eppen ezért PlayStation tulajdonosként kissé kínos elismerni, hogy a kis szürke dobozka egyetlen próbálkozása a Bond licenc szerepeltetésére – a *Tomorrow Never Dies* – kábé olyan izgalmas, mint egy tál spenót.

És itt jön a képbe a *The World Is Not Enough*. Újra zavarba ejtően sok idővel a mozifilm bemutatója után, és újra a ►



Vajon ki lehet ez? Egy nyakig felfegyverzett harcos, vagy csak a postás? A miheztartás végett azért hátba löjük...



Aha! Egy vidám fickó barátságos korszakállal. Ha te lennél Albert Penillo, a *The World Is Not Enough* producere, te is biztos örülnél

► BlackOps fejlesztésében. Ez alkalommal az Electronic Arts-szal való megállapodás alapján a gárda jóval több időt kapott a fejlesztésre.

„Tisztában vagyunk vele, hogy a *Tomorrow Never Dies* nem volt valami zseniális,” – ismerte el Albert Penello, a *The World Is Not Enough* PlayStation-verziójának producere – „de a Black Ops mellett legyen mondván, hogy az idő is ellenük dolgozott.” És az igazat megvallva, a társszerződéses licenc az MGM-től nem biztosított az EA-nak teljes beleszólást a játék készítésébe. A *The World Is Not Enough*-hoz azonban teljes licencszerződést kötöttek az MGM-mel, illetve Danjaq-al, a Bond-producerral, így sokkal nagyobb szabadságot élvezhetnek.

A két játék közötti legszembeötlőbb különbség a harmadikból első személyű nézetre való váltás. Ez alkalommal tényleg úgy érzed majd, hogy te vagy Bond, és nem a mögötte osonó operatőr. Te vagy az, aki lelövi a rosszfiúkat, aki hatástalanítja a bombákat, és te fogod lefektetni a nőket (azért ezt az utolsó kijelentést nem kell túl szó szerint venni...)

Természetesen a *The World Is Not Enough*-ban Bond hatalmas fegyvertárral rendelkezik. Míg a Walther PPK nyilvánvalóan szerepel itt, ködös üzleti megállapodás



A nyakig felfegyverzett és kelet-európai gengsztereket irtó Bond bőrébe kellemes belebújni...

„Érezd, hogy te vagy Bond. Te vagy az, aki lelövi a rossz fiúkat, te hatástalanítod a bombákat, és te döntöd ágynak a nőket”

NOS, ÚJRA EGYÜTT

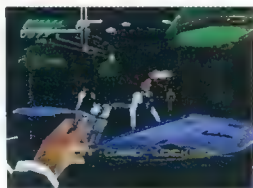
A *The World Is Not Enough* szorososan követi a film történetét, amelynek címe meglepő módon *The World Is Not Enough*. A játék összes pályája valamilyen módon kapcsolódik egy-egy filmjelenethez, de legtöbbször a történet által szabott határokat kitöltik, hogy így adjanak a játéknak nagyobb változatosságot. Az EA szabad kezét kapott a tervezésben (egész addig, amíg Mr. Bond szereti a második pályán található nőket...), a Black Ops pedig tiszta lappal indulva a saját elképzeléseire támaszkodha-

tott a szereplők és a film eseményeinek játékba való átültetésében. Igazi *Goldeneye* stílusban az összes küldetés magyarázatával kezdődik, ezután kapod meg a fegyvereket és a többi műtűrt. Végül Miss MoneyPenny „Csak így tovább...” kommentárjait meghallgatva már csak néhány filmjelenet választ el a küldetés megkezdésétől – a végére tisztára úgy érzed majd magad, mint Pierce Brosnan.

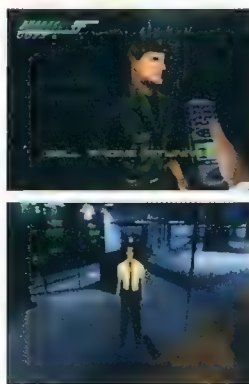
Az első szint - Courier (hírvívő) – egy spanyol bankban játszódik, a második pedig (King's Ransom – királyi váltságdíj) az M16 főhadiszállásán, azonban mindkettőben láthatunk jó pár jelenetet a filmből.



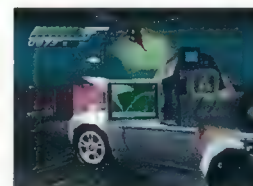
A Cold Reception (hideg fogadtatás) egy sielős rész, míg a Russian Roulette (oroszléte) Bond és Zukovsky újbóli találkozásának pillanatát örökíti meg. **A Night Watch (éjjeli őrség)** Elektra King házában játszódik, ahol minden lopakodási képességedet latba kell vetned a terhelő bizonyítékok felkutatására, míg Elektra alszik.



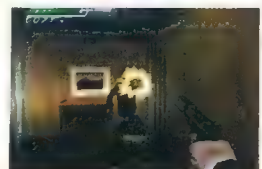
A Masquerade (álarcosbál) pályán Bond úgy tesz, mintha ő lenne Renard egyik embere, egészen addig, amíg el nem jut a Flashpoint jelenethez, ahol bemutatkozik a szemrevaló Dr. Christmas Jones.



A City Of Walkways (járda város) szintet az EA egy ideje már reklámozza; ez egyébként Zukowsky raktárházában játszódik. Le kell lőni két helikoptert, amelyek aljáról hatalmas körfűrészek lógnak lefele – erről bővebben a Keményíts be hasábon olvashatsz.



A Turncoat-ban (köpönyegforgató) Elektra túsul ejti M-et, és a Falling Angel-ben (Zuhanó angyal) Bond kedves franciája után kajtat. Végül elérünk a Meltdown-hoz, ahol – már amennyiben meg akarod menteni a világot – le kell nyomnod a rosszat, hatástalanítanod kell a bombát, ideális esetben egy másodperccel a robbanás előtt.



AUTÓK ÉS MISS MONEYPENNY

A filmlicencket félretéve Bond önmagában is csábító téma. A szerződésre éhes EA végre megkapta a lehetőséget, hogy saját történetet kerekítsen, ez pedig a sokatmondó címmel bíró *007 Racing* megalkotásához vezetett. Stábunk gyors címváltoztatást ajánl, mer mindenki, akivel beszéltünk a játékról, a név alapján egy *Crash Team Racing*-stílusú gokart-versenyt képzelt mag elé, hatalmas lufiféjű Bonddal a törpe méretű Lotus vonlása mögött.

Szerencsére a *007 Racing* inkább olyan, mintha összekevernénk a *Need For Speed*-et, a *Spy Hunter*-t és a *Vigilante 8*-t. A játék elkészítésével az Eutechnyx, a *Need For Speed* új fejlesztőgárdája lett megbízva.

„Már egy jó ideje meg akarjuk csinálni ezt a játékot” – kezdte Peter Royea, producer és James Bond-fanatikus – „Nem akarjuk, hogy az emberek úgy gondolják, csak azért készült el, mert a miénk a licenc. Már vagy öt éve el akarom készíteni, csak arra vártam, hogy az EA-nak lehetősége nyíljon erre.”

Ez lesz az első olyan Bond-játék, amely nem kapcsolódik szorosan egyetlen filmhez sem. Royea-nak így lehetősége van egy saját történet kialakítására, ami talán egy kicsit *Driver*-es, de sebai. Természetesen, mivel a kormány Bond kezében van, kell valaki, aki a világot akarja uralni/elpusztítani/stb – ez alkalommal egy holland üzletemberre esett a választás, aki a benzínbe kevert, kipufogócsövön keresztül kiáradó méreggel akar mindenkit megmérgezni.

„A lényeg természetesen az autózás,” – mondta Royea – „de a küldetések úgy kapcsolódnak egymáshoz, hogy egy történetet mondjanak el, beszivárgással, lopakodással, egyéb, nem-autós elemekkel.”

A *007 Racing* szintisza akció. Az EA idegesítően szűkszavú a részletekkel kapcsolatban, de annyit azért lehet tudni, hogy a 19 filmből nem egy autó szerepel majd, mint az Aston Martin DB5, vagy a BMW Z3, és persze a villámgyors Lotus Elise. Minden járműhöz fegyverek és eszközök széles skálája tartozik, például Stinger rakéták a helikopterek ellen, vagy a fényszórók mellett elhelyezkedő gépgyűk, amelyekkel gyanútlan közlekedők kocsját tehetjük tönkre... Intelligens módon ezeket természetesen a játék folyamán, egy más után lehet majd megkapni, és érdekes megoldás, hogy nem mindig egyszerű rájönni, melyiket hol használjuk. Szerencsére R (a Titkosszolgálat új embere, aki Q helyét vette át) mindig készen áll, hogy tanácsot adjon.

Bár a *Need For Speed* egyre inkább szimulációhoz hasonlít, a *007 Racing* a *PSM* nem találta különösen valóságúnak (no nem mintha a Bond filmek azok lennének). A játék négy szintjét tudtuk kipróbálni, és legtöbbjükre a nagy sebesség, a szűk kanyarok, csomó útközés, és persze rengeteg lekapni való rosszfiú volt a jellemző. Tekintve, hogy a történet nem olyan egetverő, ez biztos jól működik majd. Természetesen az Eutechnyx-re hatással volt néhány Bond film-beli üldözési jelenet, úgyhogy reméljük, lesz alkalmunk egy folyó fölött átgugtatni egy 360fokos fordulat közben, mint ahogy azt az egyik részben láthattuk. Az azonban még mindig nem eldöntött, hogy a novemberi megjelenéskor mi derül ki a játékról: valóban az Aranyujj, vagy csak egy gyors fiút Miss MoneyPennyvel.



A fejlesztők ígérete szerint jöpar gyönyörű autoba beülhetsz – a mi kedvencünk azonban az Aston Martin a Goldfinger-ből

The World Is Not Enough

NEM TALÁLKOZTUNK MÁR VALAHOL?

A *The World Is Not Enough* szereplőgárdája teljesen olyan, mint egy nemrég bemutatott mozifilmé. Ez vajon hogy lehet?...

JAMES BOND

Elegáns, kifinomult, elbűvölő, a nők kedvence. Rólam elég ennyi; Bond jól bánni a fegyverekkel, autókkel, az egyéb eszközökkel, és még nyakkendőt kötni is tud.

MISS MONEYPENNY

A szeretetre méltó állandó szereplő M „titkárnője”. Mindenféle pletykák terjedtek rólok, amíg M férfi volt. Most még több terjed...

R Q visszavonulása után ő vette át a robbanó, növekvő, iránykereső eszközök irányítását. Épp hozott egy papagájt. Nem mozdul.

ELEKTRA KING

„Nekem egy férfi sem tud ellenállni.” – jelentette ki, és ő mindig csak a legjobbakkal kezd, de valami gyanús körülötte. Nézzük meg csak közelebbről, hátha kiderül...

CHRISTMAS JONES

Dr. Jones a játék nagy részében utálni látszik Mr. Bondot, végül aztán persze lefekszik vele. Ezek a nők!

RENARD

Nukleáris fegyvereket rabol el, csőrendszereket robbant fel, elrabolja Elektrát, és a skót felföld egyik rendőre. Ijesztő alak.

M

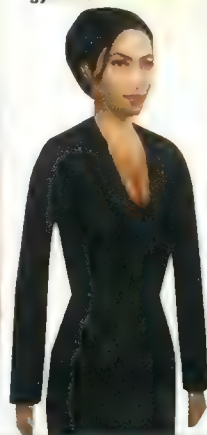
Bár egyszer Anglia Királynője volt, most az MIG igazgatói szerepét vállalta magára. Az irodája elég rendetlen.

CIGARETTÁS LÁNY

Ha Monica Lewinsky úgy nézne ki, mint ez a kis bombázó, mindenki megértené Bill Clintont. De nem néz ki úgy. Sajnos ez a szépség csak az első két jelenetben szerepel. Szegény és gyalázat.

VALENTIN ZUKOVSKY

Ez a kedves orosz nehézsúlyú a *Goldeneye*-ban még rosszfiút alakított, most azonban segít Bondnak. Ő ette meg az összes sütit.



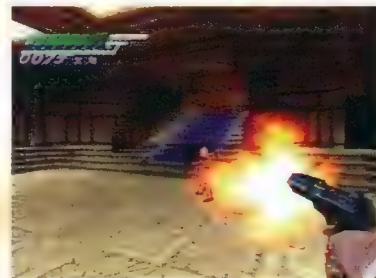
► podás alapján kiderül, hogy az ideális hangtompító kézfegyver a Wolfram P2K. Mikor a pontosság helyett inkább a lögyorsaságra van szükség, a P2K helyett ideje előkapni a Meyer Taktikai Géppisztolyt. A Koffler&Stock KS5 már kissé pontosabb fegyver, míg az ütős Munitions Belgique PS100-tól semmilyen golyóálló mellény nem véd meg. A játékban persze szerepel egy csomó olyan fegyver is, amit a filmben nem láthattunk, például gránátok, gázbombák, és egy kellemes rakétavető (erről bővebben a Keményíts be hasábon olvashatsz).

Danjaq egyik licenc-feltétele az volt, hogy a játék kökeményen büntesse az ártatlanok lemészárlását. Ha valakinél nincs fegyver, és te mégis puskavégre kapod, már kezdheted is az egész pályát előlről. Szerencsére R (Q helyettese, akit a filmben Jonh Cleese alakít – épp időben, tekintve, hogy Desmond Llewelyn elhunyt egy tragikus motorbalesetben) mindig a segítségére leszel. Alapvető kémfelszerelés-ként nálad van egy mobiltelefon, ami tartalmaz egy nagy energiájú kábítófegyvert, ezzel elkerülhetők a felesleges gyilkosságok.

A *The World Is Not Enough* egyik legizgalmasabb jellemzője az, hogy a grafikája lélegzetelállító. „Nem hiszem, hogy valaha is lesz ennél jobb grafikus motor PlayStation1-re” –



jelentette ki szerényen Penello, és nem túlozt. A Black Ops komolyan átdolgozta a *Tomorrow Never Dies* engine-jét, biztosítva, hogy a *The World Is Not Enough* a tetszetős külső mögött komoly belsőt takar, és idegfejesítő akciókkal várja a játékosokat. „A PlayStation1-es játékok CD formátumának köszönhetően ►



Ne feledd, nekik is van kedvesük. Talán gyerekeik is. Te mégis megöled őket? Hát, ha muszáj...



Csak hogy lássátok, a *The World Is Not Enough* nem bozorkányság útján készült: itt látható szint- és karakterkészítés a kezdetek a befejezésig

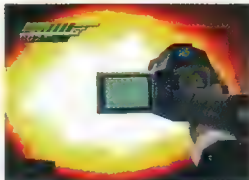
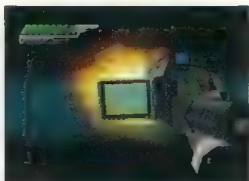
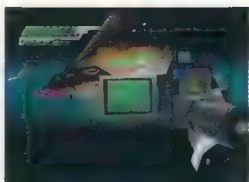
„A játékban szerepelnek olyan fegyverek is, amit nem láthattál a filmben”

KEMÉNYÍTS BE

Folyosókon rohangászni körbe, miközben a rosszfiúkat lovoldozád, lehet, hogy jó dolog, de minden titkosügynök életében eljön az az idő, amikor melózni is kell egy kicsit...

Itt van például ez a City Of Walkways elnevezésű szint, ahol Bondot gépfegyverekkel felszerelt helikopterek hajkurásszák, amelyeknek az aljára valaki még egy bazi nagy körfűrész is odalógatott. Még mindig lesznek lelövöldözni való rosszfiúk, de most már meg kell találnod azt a bizonyos R-rel kezdődő nevű finom hangszert.

Talán úgy néz ki, akár egy sima videokamera, de ez egy olyan kamera, aminek nem szívesen állnál a rosszabbik végén: egy rakétavetőről van szó, és ha elég jól célzol, a helikopterben ülő fazonokból pikkpakk sült hús lesz.



Ezek az ügyes fickók még le is buknak, mikor rájuk lösz. Disznóság...

► lehetőségünk volt rengeteg nagyfelbontású textúra felhasználására." – folytatta Penello – „Az összes szereplő sokkal kidolgozottabb az eddigieknél, és a helyszínek és a látótávolság jelentősen megnőtt. Van egy rész, ahol egy csigalépcső alatt állva felele nézel – itt görblített felszíneket alkalmaztunk; szerintem ennél tovább nem lehet eljutni egy PS1-es játék grafikájának fejlesztésekor. A pályatervezőink részére beépítettünk egy frame rate (képráfrissítési

sebesség – nem a TV-é, hanem a játéké; kocka / másodperc – minél alacsonyabb, annál „dara-bosabb” és lassabb az animáció) számlálót, így addig rakhattak a pályákra újabb és újabb részleteket, amíg el nem érték az általunk meghatározott alsó sebességhatárt.

Újabb áhítatra ad okot a színészek mozgásrögzítése (tisztára Keanu Reeves a *Mátrix*-ból – bocsí, Keanu Reeves kaszkadöre a *Mátrix*-ból...). A szereplők életerő-pontjai szétszóraknak a test különböző részére, így ha valakit lábon lösz, az elesik; ha a karját találod el, a másik kezével megmarkolja a sebesültet; a fejlövés hatása elég egyértelmű...

Az első személyi játék másik fő jellemzője az ellenfelek intelligenciája. „A katonák most már sokkal okosabbak, mikor megpróbálnak

letámadni.” – lelkesedik Pennello – „Segítségül hívják egymást, és rájönnek, a tércp mely részei mögé rejtőzhetnek el.”

Természetesen a *The World Is Not Enough* döbbenetesen jól néz ki, és az a pár szint, amit kipróbálhattunk, még vázlatosságában és félkész állapotában is örülten szórakoztató volt. Egyetlen dolog hiányzik ebből a Karácsonyra tervezett megjelenésű csodából: a többjátékos mód. Úgy tűnik, a grafikai részletesség miatt a PlayStation1 processzora már képtelen lenne egy osztott képernyő kezelésére. „Megpróbálkozhattunk volna egy többjátékos móddal, de mindannyian arra a véleményre jutottunk, hogy ennek az egyjátékos mód látna kárát. Inkább a jelenlegi verzió grafikus motorjának fejlesztésével foglalkoztunk, és mindnyájan elégedettek vagyunk az eredménnyel.”

Szerintünk te is elégedett leszel. Készülj fel egy komoly a'la Bond kalandra... ■

„Döbbenetesen jól néz ki, és az a néhány pálya, amivel játszottunk, élvezetes volt és ijesztő”

FIFA 2001

ARNHEM, HOLLANDIA. AZ EA A VILÁG HAT LEGHÍRESEBB FUTBALLISTÁJÁT ÁLLÍTJA PRÓBA ELÉ, MIKÖZBEN A FIFA 2001 KIDÁSÁRA KÉSZÜLÖDIK...

Azt hihetnéd, hogy ez csak egy Nike reklámban válhat valóra; Edgar Davids, a holland középpályás a jobb lábára gurítja a labdát, és védjegynek számító mozdulata után átpasszolja Paul Scholes-nak. Scholes, azon kevés angol játékos egyike, akik valamiféle megbecsülést szereztek maguknak a 2000-s Európa Bajnokságon, leszedi, és balra söpri, egyenesen a francia csatár, Thierry Henry útjába – innen a labda pedig könnyedén a hálóba kerül. Ahogy a Valencia spanyol játékosa, Mendieta is beszáll a rögtönzött játékba, és őt követi még a Kaiserslautens-ből Pavel Kuka és az izraeli védő Shimon Gershwin, több mint 70 millió fontnyi tehetség gyűlik össze az EA FIFA 2001-ére.

Az egész itt előadott show, a trükkök megvillantása mind-mind az EA mozgásrögzítési folyamatának kedvéért készültek el, amit a FIFA 2001 PlayStation1-es és PlayStation2-es verziójában fognak felhasználni. A sztárok nem csak a borítóra kerülnek majd rá, hanem a passzok, cselek, védek nagy ré-



Új szerződés: A FIFA PS2-re – ez több memóriát jelent, ami pedig szebb grafikát eredményez

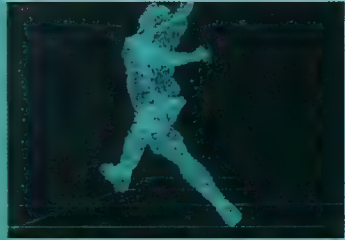
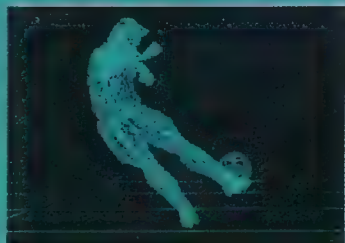
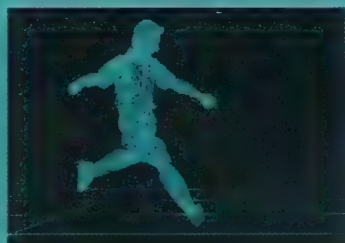


sze is, az ő mozdulataik pontos mása lesz. Az EA számára az ilyen tehetségek költséges szerződtetésébe fektetett minden fillér megtérül, hiszen a valóságűsége törekszenek. A FIFA Soccer 1996-ban még a Vancouver-i csapat szerepelt, és a játék lassú volta ellenére a játékosok mozgása kiemelkedően sikerült, és ez a minőség egyre csak javult minden egyes folytatás megjelenésével. A mozgásrögzítésről még annyit, hogy az EA megtehetné volna, hogy szakemberek által mozgatott figurákat filmez, de mivel ez a hibalehetőség ebben az esetben túl nagy, és nem is biztos, hogy a

Akár a lepke: az ilyen és hasonló rúgásokat valóságű módon lehet modellezni, hiszen a mozgásrögzítéskor profi játékos mozdulatait viszik számítógépre



Fejlődés: a FIFA búcsút int a PlayStation1-nek. Ehhez még Davids sem tud mit szólni

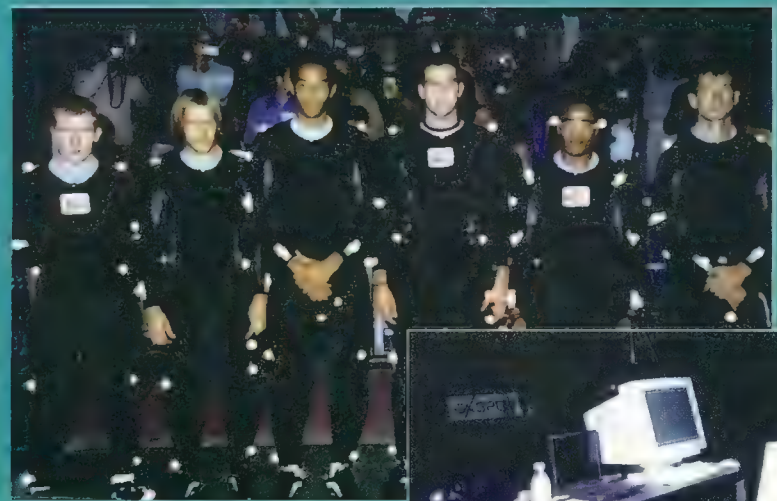


Az animátoroknak a mozgásrögzítés nélkül nehéz dolguk lenne az emberi mozgulatok folyamatosságának modellezésével.

„A mozgásrögzítést végző csapat tagjai elégedettek, hogy kihasználhatják az új konzol képességeit...”

AZ A SCHOLES GYEREK

Nyugodtan kijelenthetjük, hogy Paul Scholes a Manchester United és az angol válogatott középpályájának motorja. A 25 éves játékos mindkét csapat megbízható tagja, akiről Keegan a következő jellemzést adta: „A legjobb általános képességekkel rendelkező játékos egész Angliában.” Miközben kifújta magát az Edgar Davids-nek adott passz után (amit persze az EA árgus szemű kamerái figyeltek mindenszögben) a PSM besurrant a kispadra, hogy egy pár szót váltson az ifjúval.



nagy befektetés megtérül, érthető, hogy az EA miért választotta a jelenlegi megoldást. Mivel a PlayStation2 lesz az európai PS2 első licenccs futballjátéka, a fejlesztőgárda örömmel használja a mozgásrögzítés eredményeit az új konzolon – a tökéletesen animált játékosok látványa lélegzetelállító lesz. Az EA számára az igazi tehetség rendkívül fontos dolog: „Mindig azt mondtam, hogy bárki el tudná játszani III. Richárdot,” – magyarázza a FIFA producere, Andi Abramovits. „de ha választanom kéne mindannyiszor Sir Laurence Olivier előadását nézném meg.” A FIFA 2001 sztárjainak mozgását a motion capture mágusa, Stefan Van Niekerk irányítja. A mozgásrögzítés a következőképpen folyik:

1. fázis

Paul Scholes, Edgar Davids és a többiek egy tíz kamera által megvilágított, kör alakú helyiségben álldognak. Módosított ruha van raj-



Emmá döfi! A póz és a remekbe szabott ruh alapján a futball-sztár akár egy divatbemutatón is részt vehetne.

tuk, amelyekre a főbb ízületekkel fényvisszaverő labdákat varrtak. A fényérzékeny kamerák a labdák mozgásán kívül semmit sem észlelnek majd, és az így felvett adatokat egy PC-re küldik ki. A PlayStation2-s FIFA 2000 40-50 labdával dolgozik, ez a szám a PlayStation1 verzió esetében 30-40. A kamerák távolságát attól függően állítjuk be, hogy milyen mozgássort veszünk éppen. Kezdi magyarázatát Van Niekerk: „Ha a sprintre vagyunk kíváncsiak, egy hosszú téglalap alakú területet használunk, a trükkökhöz elég egy kis kör alakú pályát. A terület általában 25x15-ös méretű.”

2. fázis

Egy sornyi számítógép a rögzített mozgását egy csomó bináris fájlba menti. A tíz kamera mindig a színpad közepére irányul, így biztosítva van, hogy bármit is csinál a játékos, mindig lesz róla 3D-s mozgássorral alakítható felvétel. Az egész eseményt videokamerákkal is veszik, hogy a fejlesztők megbecsülhessék az előírt labdák ívét. A labdát nem vetik alá motion capture feldolgozásnak (bár fényérze-

keny anyagba van csavarva, így a kamerák felveszik), mivel lehetetlen a pörgést megbecsülni a központi helyről.

3. fázis

Mikor minden elmentésre kerül, meg kell mondani a számítógépnek, melyik pont a test melyik részének felel meg. A PS2 verzió esetében különleges figyelmet fordítottak a gerincre: „Minden játékos hátán négy jelzőpontunk van” – magyarázza a holland főnök. A test mozgásának nagy része innen indul, hiszen a bordáktól felfelé már nem nagyon hajlunk el. Az eddigi FIFA játékokban a fociták kicsit mindig mereven mozogtak – ez a módszer megoldást jelent e problémára.”

4. fázis

A jelzőpontokat tehát már hozzárendelték a számítógépen egy pálcikaemberke egyes részéhez. A mozgását most újra és újra lejátszák, hogy kiderüljenek az esetleges hibák – például a végtagok nem az ízületeknél hajlanak be, vagy az egyik végtag elválik a törzstől mozgás közben stb. A módosításokat azonban a lehe-

Az angol kollégádat, Sol Campbell-t az EA a tavalyi évben kérte fel. Kérdezted arról, mire számíthatsz?

Ige, beszélgettünk róla, elmondta, milyen volt. Ő jól érezte magát, így ez volt az egyik fő oka annak, hogy elvállaltam a megbízást.

Az EA melyik mozgást akarta rólad modellezni?

Szerintem a lövést, de igazából az összes játékos ugyanazokat a mozgásokat csinálta. Nem hinném, hogy kiválasztottak volna egy

külön területet mindenkinek. Nem csináltunk cseleket, viszont leküldtek! Az idén először...

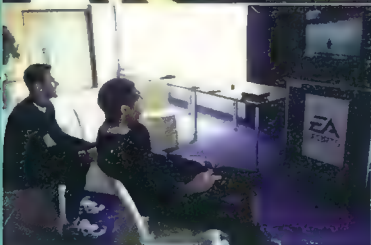
Milyen érzés a többi motion capture sztárral játszani filmezés közben?

Nagyszerű. Az, hogy együtt játszom Mendietával, Davids-szel és Thierry Henryval, egyszerűen elmondhatatlan. Mindezek ellenére nem próbáltam őket lemásolni, különben biztos elhasaltam volna...





„Milyen pofás” Henry is megta-
pasztalhatta, mennyivel könnyebb fotelben
ulve gombokkal gölt löni



„legjobban korlátozni kell, nehogy elveszen az élethű mozgás. „Esetleg módosíthatjuk egy rúgómozdulat magasságát, de a legjobb, ha egyáltalán nem módosítunk semmit.” – folytatja Van Niekerk – „Persze mindig lesz egy kis trükközés, de éppen egy olyan technikán dolgozunk, ami ezt szükségtelenné teszi”.

6. fázis

Miután a test elkészült, különböző kozmetikai változtatások következnek: a játékra már renderelt arcokat és valóságos izomzatot kapnak, míg a többi becslés alapján kerül rájuk. Az arcok, az elkészült testek és a később kialakuló részletek párosításáért egy azonosító-szoftver felelős.

„Egy azonosító-programot használnak az arcok összerakásához...”

5. fázis

Miután a csontváz már képes az alapvető mozgásokra, rákerül a játékos teste. Ezután a figura már hasonlít egy emberi testhez, de még mindig csak kevésbé részletes. A FIFA 2001-ben különböző testleépítési játékosok szerepeinek majd, ezekhez a modelleket Mendieta és Henry szolgáltatták. Az így telépített test mozgása pedig így történik: hogy a csontváz rögzítési pontjait hozzákötik a test egyes pontjaihoz.

7. fázis

Végezetül egy nyolcfős csapat pár heti munkával a modelleket átalakítja azokká a játékosokká, akiket a FIFA-ban láthatunk a pályán. „Ez komoly feladat volt a számunkra” – ismerte el a holland producer – „a motion capture azonban segít, hogy belevigyük a játékokba a futball spontaneitását, és mivel a PS2 esetében sokkal több memória áll a rendelkezésünkre az adatok és a grafika tárolására, bízom benne, hogy sikerül egy pergő tempójú, intelligens játékot készíteni.”



Ellencselek: lehet, hogy a kis szurke doboz már nem találkozik többet a FIFA-val, de úgy tűnik, a jövőre megjelenő utolsó PS1-es darab határozatlan jól sikerült...

FIFA 2001 A PS1-EN

Az idén megjelenő PlayStation1-es FIFA legkomolyabb jellemzője a cselek kivédésének lehetősége. Képzeld el, hogy Tony Adams próbálkozik az általad irányított Ryan Giggs-en egy becsúszó-szereléssel. Ha az érdekes frizurájú Wales-i elég ügyes (márpedig legtöbbször az), képes lesz kipördülni a szerelés elől, és tovább száguldani a labdával a kapu felé. A FIFA 2001-ben ez mindössze egy jól időzített gombnyomásra kerül a joystick-ra.

Mivel a kétjátékos mód a FIFA játékok sava-borsa, érdemes megjegyezni, hogy mindkét oldal ugyanazokkal a mozgásokkal rendelkezik.

„A kivédés-stratégia (tehát a cselek, szerelések kivédésének

lehetősége) külön mélységet ad az egy-egy elleni játékoknak.” – magyarázza a FIFA producere, Andy Arbamoviski – „A játékoson múlik majd, hogy menet közben eldöntse, melyik taktikát kell választania ahhoz, hogy az ellenfél hálójába küldhesse a labdát.”

Az összes játékos mozgását rögzítették, hiszen ez az ellen-mozdulatokhoz elengedhetetlen volt. Henry és Davids védők mellett szerepelt még Shimon Gershwin is. Abramoviski ez utóbbit nagyon szótartotta: „Hallunk még róla, valamelyik Európai kupán sztárrá válik” – volt a producer véleménye.

Persze, a kivédés-stratégia lényege az lesz, hogy rájöhetünk, a kistermetű Scholes hogy csinálja, hogy feltartóztathatatlanul átör a védelmen, és ezután a következő pillanatban a hálóba juttatja a labdát.

Mi a kulcsa a középpályás játéknak?

Az első és legfontosabb az állóképesség. Az, hogy valaki gólpaszsokat adjon és gólokat lőjön, csak ezután következik.

Mindig középpályás voltál?

Fiatalabb koromban inkább középcsatár, de aztán az edző hátrébb rakott.

Hol jobb gólokat löni: klubszinten, vagy a nemzetközi mezőnyben?

Számomra ezek egy szinten vannak. Imádom



gólt löni – lényegtelen, hogy milyen a környezet. A legemlékezetesebb góloom valószínűleg a Bradford vagy a Middlesborough elleni volt, még a tavalyi évben. Az első egy kapáslövés volt, de mindkettőre örökké emlékezni fogok – akár azokra, amit Skócia ellen lőttem még az angol válogatottban.

Kik voltak a példaképeid, mikor még csak tanultál játszani?

Az olyanok, mint Bryan Robson. Ja, és

Oldham rajongó voltam, és kijártam a meccseikre – amikor még jó csapatnak számítottak – úgyhogy itt meg kell még említenem Andy Ritchie-t, és Denis Irwint-t.

A Premiership-ben ki az, akit nagyra becsülsz?

Az egyikük Harry Kewell a Leeds-ből, de rengeleg nagyon jó játékos van a bajnokságban. Dennis Bergkamp-ot szintén meg kell ill említenem.



EGY TELJESEN ÚJ JÁTÉK

AZ EA ODÉBBRAKTA A KAPUFÁKAT AZ ELSŐ EURÓPAI PS2-S SZABADRÚGÁSHOZ IGAZODVA

Az EA számára a PS2-s FIFA 2001 egy új alapkö az ott folytatandó sorozat keretében. A PS2 novemberi megjelenésekor kiadandó játék fejlesztésére az EA egy kisebb vagyont költött, hogy gyakran kritizált programját világbajnoki szintre emelje. A japán verziót (FIFA World Championship) alapként felhasználó EA úgy döntött, ahelyett, hogy az NTSC-verzió átiratát dobna piacra, inkább felfejleszti a játékot, és átszabja az európai ízlésnek megfelelően.

„Épphogy kész lettünk a FIFA World Championshipmel, de az igazat megvallva, a japánok jól fogadták” – magyarázta Andi Abramoviski producer – „Örülünk, hogy ebből is tudtunk tanulni, de a FIFA 2001 hatalmas előnyre tesz majd szert a többi játékkal szemben, hiszen egy igazi második generációs programról van szó.”

A FIFA 2001 PlayStation2-s verzióját már majdnem egy éve fejlesztik, és külalak szempontjából máris hatalmas lépés előre a

sorozat többi tagjával összehasonlítva. Abramoviski már 1996 óta a FIFA csapat része, és központi szerepet játszott a mozgásgörzítési játékosok bevezetésében. A 2001-es kiadásra azonban még ennél is komolyabb feladat elé állította a csapatot.

„A FIFA 2001 alapvető koncepciója az, hogy életközeli élménnyel szolgáljon” – fejtette ki Abramoviski – „Az egész arról szól,

illúziót készíteni. Ez nem érhető el csak anynyival, hogy mindenből többet pakolsz a játékba. Itt életre kell kelteni a játékosokat, hiszen tulajdonképpen ők állnak a játék központjában.” El kell ismerni, hogy a FIFA 2001 játékosai és középpályásai sokkal részletesebbek, mint 32 bites társaik – az arcanimációk, test-animációk (ideértve a csukló, könyök és kézmozdulatok) mellett a játéko-

érezni az ízére. Minek nehezsítsük meg a gukat?”

„Kevesebb szinkronizált mozgásunk van, és a játékosok is különböző sebességgel haladnak a pályán. Ha náluk van a labda, gyorsabban futnak majd, mint azok, akik hátramaradnak energiát gyűjteni. Ez egy nyeges jellemző, hiszen nagyon fontos, hogy elkerüljük azt a benyomást, hogy robot-futballjátékosokkal van dolgunk; a játékosnak úgy kell éreznie, hogy az általa irányított futballisták valóságosak.”

Még a fejlesztés korai szakaszában járunk, a FIFA 2001 mégis érdekes elemekkel gazdagítja a sorozatot. A kontrollerek aránylag gombjai segítségével különböző erővel lehet el a labdát, és tudod befolyásolni a játékos haladási sebességét is. Ahogy azt Abramoviski összefoglalta: „Lesznek új sdiók, több, mint 16 nemzetközi csapat a játékmenet pontosan olyan jó lesz, min amilyet a FIFA 2001-es kiadásától várna.

A futballesezon novemberben kezdődik.

„Sokan szeretik benne, hogy hamar rá lehetett érezni az ízére...”

hogy megpróbálunk élethű játékosokat és környezetet generálni, és ebből szeretnénk egy utólréhetetlen focis élményt kikerekíteni.”

„A PS2 segítségével életszerűbb grafikát és hangokat leszünk képesek bemutatni – ez az, amit a PlayStation1-en képtelenség volt megvalósítani: hogy szinte te is ott érezd magad a pályán. Szeretnénk egy élő, lélegző

sok mezei is modellezve lettek (lebegnek a pólók, sőt, még a játékosok haja is!).

Némileg nyugtalanító, hogy a FIFA 2001 játékmenete ugyanazokon az alapokon nyugszik, ami az előző részeket úgy lekorlátozta. Abramoviski hajthatatlan: „Nekünk tetszik ez a játékmenet. Népszerűnek bizonyult, és sokan szeretik benne, hogy hamar rá lehetett

► **Milyen terveid vannak a jövőre nézve?**
Szeretnék játszani a Bajnokok Ligája döntőjében, mert tavaly lemaradtam erről. Ez a törekvésem még mindig megvan, és szem előtt tartom – azt is remélem, hogy Angliának nyerhetek valamit.

Még mindig tanulsz a focitól?
Szerintem olyan 35 éves korodig folyamatosan tanulsz. Jól esik ilyen játékosokat nézni [ezzel rámutat Mendieta-ra és Davids-re], és

jó tudni, hogy a mozdulataikat a játékosok is láthatják majd.

Az ifjúsági csapatból kerültél be ide. Mi a véleményed a mostani utánpótlás-játékosokról?

Rengeteg jó játékos van köztük, de még sok idő kell ahhoz, hogy kiderüljön, melyikük elég jó ahhoz, hogy feljusson.

A 2000-s Európa Bajnokság nagy csalódást okozott mindenkinek. Nézted a mecc-

seket azután is, hogy Anglia kiesett?
Nem nagyon. Megnéztem az elődöntőket, meg a döntőt, de másra nem voltam kíváncsi.

Minden évben különböző célokat tűzöl ki magad elé?

Nem, szerintem ez hiba volna. Mindig úgy csinálom végig az adott évadot, hogy megpróbálom a lehető legtöbbet nyújtani. Ez minden... ■



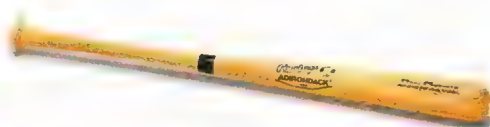


PlayBlack

e l e c t r o n i c s

az elsőszámú PlayStation nagykereskedés

Több, mint 99 Playstation termék,



brutálisan jó árakon!

NEXT DAY DELIVERY
KÖNYV ÉS HANGKAZDSELY

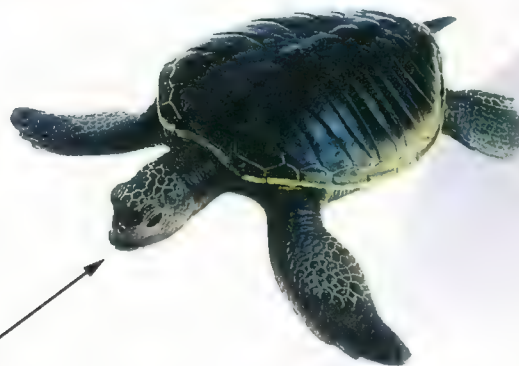
SPECIÁLIS KIEGESZÍTŐK
CSAK NÁLUNK!

CUT THE RUG
(Táncparkettóval egyetemben)

CAN'T STOP THE ROD
(Rövidfilm)

LICK MY ASS
(DVD)

SPACE VASI
(A Gyermek és a Föld) DVD



Teljeskörű Playstation szervíz. Szervízkellékek árusítása.

1139 **Budapest**, Teve u.41. Teve Center Tel./fax: (06-1) 320-0361
Nyitva: H-P: 10-16

5000 **Szolnok**, Aradi út 2. Tel./fax: (06-56) 413-975
Nyitva: H-P: 10-16, Sz: 10-13

Várjuk viszonteladó partnerek jelentkezését országszerte!



PS2 FELDERÍTÉS



HÍREK A PLAYSTATION 2 VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...

TIMESPLITTERS

Az Eidos a tőpre akar kerülni PlayStation2-s bemutatkozó játékával. És a konzol megjelenésével egy időben adják ki!

34. oldal



ORSZÁGÚTI TÚRA

A Contraband és a Rockstar közös darabjában, a *Smuggler's Run*-ban szó szerint oda mész az autóddal, ahová csak akarsz

36. oldal



GYERE CSAK...

Lara Croft készítői, a Core Design bemutatja mellék-projectjét, a *Herdý Gerdyt*. Ez egy teregetős játék, és nagyon furcsa...

37. oldal



GET DOWN ON IT

Az első képek a CodeMasters-es *Music 3*-ból. Még több hangminta, még több loop, még több beat

39. oldal



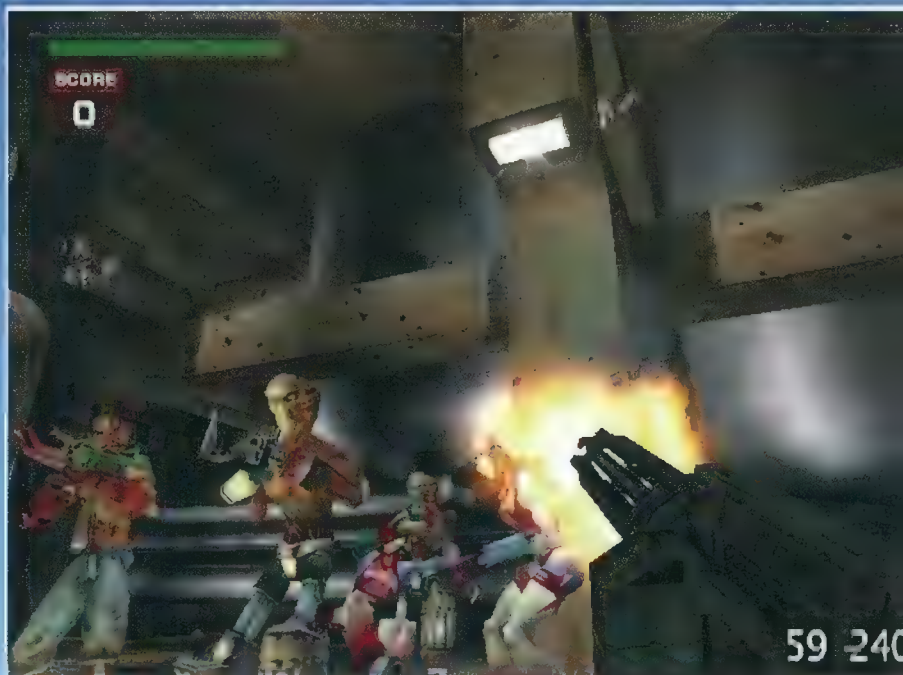
PLUSZ!

ROBOCOP... THE BOUNCER... PROJECT EDEN... TONY HAWK'S 3... MOTO GP... ÉS A LEGÚJABB PS2 HÍREK



AUGUSZTUS 20 PLAYSTATION MÓDRA

A *Fantavision* (egy tűzijáték-szimulátor) hatalmas sikert aratott Japánban, és most készül az európai közönség számára átdolgozott változat. A korábbiaktól eltérően ebben a verzióban szerepel majd egy kétjátékos mód is, amire az óceán itteni oldalán élők biztos rákattannak. A *Fantavision* az egyik legeredetibb japán játék, és - bár pontosan meghatározni nehéz - leginkább a *Tetris* és a *Missile Command* keresztezéséként lehetne leírni; készüljétek...



ELSŐ SZEMÉLYŰ LÖVÖLDÖZŐS

TÁRSULJ, HOGY PUSZTÍTHASS

A GOLDENEYE KÉSZÍTŐINEK ELSŐ PS2-S JÁTÉKA: *TIMESPLITTERS*

A széles körben elismert Nintendo 64-es *Goldeneye* készítői utolsó simításait végzik az Eidos első személyű lövöldözős játékán, a *Timesplitters*-en. A program a Sony következő generációs konzoljával egy időben, november 24-én kerül a boltokba.

A játékban számos játékmód szerepel, és mindegyikük a gyors, kirobbanó hangulatú lövöldözésre összpontosít. Zseniális ötlet, hogy egy barátoddal összeállva ketten, egymást támogatva haladhattok végig a játék csapatmunkára szabott Történet módján. Ez a játék-

menet terén forradalmian új lehetőségeket teremt, és a PSM örömmel látná ezen lehetőségek jövőbeli kihasználását még több játékban. Fedezheted a társadat, amíg ő egy nyitott téren rohan keresztül, vagy elvonhatod róla az ellenfél tüzeit, amíg ő a hátába lopakodik, ezután keresztül alá vehetitek.

Egyedül vagy számítógépes társakkal is játszatsz, hogy kicsit küldjétek a *Timesplitter*-t. Ez a semmire sem jó, dimenziók között utazgató idegen-horda beteges igényeinek kielégítésére arra kényszerít téged, hogy harcolj: a Föld történelmének különböző karaktereit

ragadták ki saját idejükből (bár külön módon csak az 1935-2035 közötti időszakra összpontosítottak, így számításhoz ismerős és ismeretlen arcokra egyaránt), hogy egy arénában küzdj meg velük. A történet egyébként úgy tökmindgy, ha az első személyű lövöldözős örökre kerül a sor; emellett a Free Radical Design azt állítja, hogy a egyes többjátékos módok 60 fps sebességgel futnak majd, így akár négy is egymásnak eshetnek anélkül, hogy a játék lelassulna.

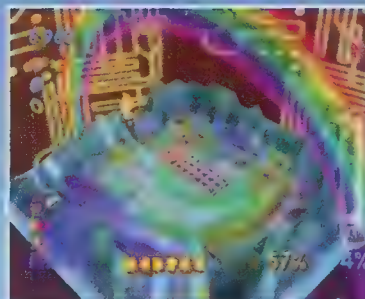
A Death Match szimpla öldöklés, ahol az nyeri a játékot, aki a legtöbb

DARKWORKS

GAME DEVELOPMENT STUDIO

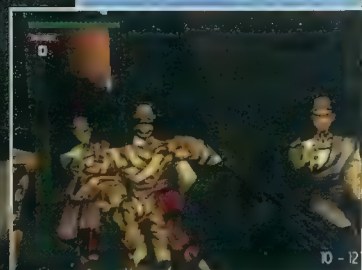
HÜVÖS KÉNYELEM

A Darkworks Studio, mely jelenleg az *Alone In The Dark 4* befejezésével foglalkozik, bejelentette terveit első PS2-s játékára. A sokatmondóan elnevezett *1906: An Arctic Odyssey* címet viselő játék Verne Gyula regényéből készült (ő írta többek között *Az utazás Holdba* c. regényt is), úgyhogy bizvást számíthatunk a korabeli stílusnak megfelelő viktoriánus hangulatú környezetre.



A PANCSOLÓ KISLÁNY

Felröppent a szóbeszéd, hogy a *Weltrix 2* PS2 verziója már fejlesztés alatt áll. Az eredeti játékot a Zed Two fejlesztette, és a névhez híven egy Tetris-stílusú logikai játék volt, ahol a játékos falak építésével akadályozta meg, hogy a víz elöntse a játékerteret. Tekintve a PS2 zseniális víz-modellező képességeit, az új verzió valószínűleg grafikailag is lenyűgöző lesz.



Kezeket föl! Irtsd az ellenfeleidet, amíg kegyelemért nem könyörögnek; ha pedig a barátaiddal harcolsz, öld meg őket újra és újra méretes fegyvereiddel, aztán pedig taposs rá testükre, és eresz beléjük pár golyót

ellenfelet küldte át a másvilágra. A Last Stand (utolsó emberig) nem ad időkorlátot, itt az ellenfeleket csak egyszer kell lelőnöd – a mód elnevezéséből adódóan az győz, aki a legtovább marad talpon. A *Timesplitters* szerepeltet még Capture The Flag és Escort (védőkíséret) módokat is.

Az Eidos azt ígéri, hogy a játék hangulata visszakanyarodik majd azokhoz a totális örülethez, amelyet a *Doom* óta csak kevés játék kipróbálásával tapasztalhattunk.

Több, mint 60 játszható karakter lesz, és a helyszíneket mintha egy az egyben B-kategóriás filmekből szedték volna (a kevésbé tájékozottak kedvéért ezek alacsony költségvetéssel, általában tehetségtelen és olcsó színészekkel, gyenge forgatókönyv alapján előállított tucatfilmek, azonban tagadhatatlanul sajátos a hangulatuk).

„Lehet, hogy a *Timesplitters* lesz az első igazi PlayStation 2-s lövöldözős já-

ték egyike!” – lelkesedett az Eidos igazgatója, Mike McGarvey a PSM-nek.

A Free Radical Design nagylelkűen még egy pályaszerkesztőt is ígér, aminek segítségével a folyosókat, szobákat, és a külső helyszíneket összeépítve egyedi pályákat szerkeszthetsz.

A Free Radical Design a *Goldeneye*-t (amelyet nemrég megvásároltattak a videojátékok történetének egyik legjobb játékává) programozó Rare fejlesztőgárda volt tagjaiból állt össze. A *Timesplitters*-től hasonló minőséget várhatunk, hiszen már a korai verziók is késznek tűnnek, a többjátékos módok pedig örülten jók. Ami azonban igazán izgalmas, az a csapatjáték mód. A támadások koordinálása és a csapatattikák alkalmazása (amire már a PC-s *Quake3*-ban lehetőség volt – sőt, számos parancsot kiadhattál a gépi játékosoknak is) az első személyű lövöldözős játékok egészen új ágát teremtheti meg PlayStationön. ■



A gyomorba vágó, pörgős tempójú eszelős lövöldözés a Sony új többjátékos messzárás-fesztiváljának az alapvető hozzáállása – ilyen lelkelet nélkül neki se állj...



FELDERÍTÉS



...ÉS IGAZSÁGOT MINDENKINEK

A képregényekből máj jól ismert *Justice League Of America* (a szuperhősök szövetsége) már megindult a PS2-s videojátékká válás útján. Azt mondják róla, hogy a játékosnak lehetősége lesz a hősök irányítására, mint például Superman, vagy a Wonder Woman, természetesen használva az adott szuperhős különleges képességeit is; persze szerepelnek majd a legkevésbé ismert képregénygonoszok is. Már várjuk.



DESZKÁRA FEL!

A *Cool Boarders* sorozat rajongói ismét örülhetnek – a *Cool Boarders 2001* már elkezdtek írni PS2-re. A rendkívül népszerű snowboard-os sorozat ötödik részére az eddigi külsin teljes átdolgozását ígéri, úgyhogy lesz mit csodálni játék közben. Ilyenkor a *Syphon Filter* fejlesztői dolgoznak a játékon (a gárda neve: 989 Studios), elképzelhető talán, hogy már kész a *Syphon Filter 3*? Megtudjuk...



ÚJ ROCKSTAR JÁTEKOK

MIDNIGHT COWBOYS

A GTA KÉSZÍTŐI BEJELENTETTÉK PS2-S JÁTEKAIK LISTÁJÁT

A Rockstar, amely többek között a *Grand Theft Auto 2* és a *Thrasher* játékokért felelős, nagyon megindult a PS2-s fronton. Az első két megjelenő darab – a *Midnight Club* és a *Smuggler's Run* – versenyjátékok, a hasonlóan gyors engine-t azonban más-más célra használják. Összeültünk Rob-bal és Jeromino-val, a Rockstar szövivőjével és a játék producerével, hogy megtudjuk, miről is van szó.

„A *Midnight Club* az illegális japán utcai versenyek alapján készült

– kezdte Rob – „Alapvetően egy csoportnyi fazonról szól, – ők a *Midnight Club* – akik éjszaka a város utcáin feltuningolt kocsikkal versenyeznek. Kemény lesz.” Ez elég távol esik Peckham neonfényes utcáitól, nem igaz? „Nos, a játékban a világ minden tájáról szerepelnek városok; száguldozhatsz New Yorkban, Londonban, meg még egy rakás más helyen.”

A játék hangulata fantasztikus. Természetesen jópár kocsi áll a rendelkezésedre, és a Történet-módban még többet kinyithatsz; itt a szakadt ronccsal érkező névtelen

versenyzőből lehetőség nyílik a *Midnight Club* saját Steve McQueen-jévé válnod. Grafikailag a program lenyűgöző; láttunk néhány hihetetlen tükörződés-effektet, és a részletesség is lélegzetelállító.

A *Midnight Club* fegyvertársa, a *Smuggler's Run* is hasonlóan lehegerlő, sőt. A névben szereplő csempészként az amerikai határvidéken kell illegális árukat felszedned és rendeltetési helyén kipakolnod. „Erről szól a Rockstar.” – mondta Jeronimo. „Olyasmit akartunk, ami szórakoztató, és, tudod, egy kicsit rossz is.” A játék látvány szempont-



Szabad játékmenetű csoda. A *Smuggler's Run* szépsége abban rejlik, hogy nincsenek korlátjai. Csoda, hogy egyáltalán a játékmenet befért a programba; mi szívesen elfurikáznánk akár egész álló nap is.

jából már most hihetetlen, pedig még hónapok vannak hátra a befejezésig. A játékmenet meglehetősen szabados, nincs előre meghatározva, melyik úton kell melyik célhoz elérned. Hegyeken bukdácsolsz, völgyeken száguldasz végig, és persze a mexikói határvárosokon is keresztül-

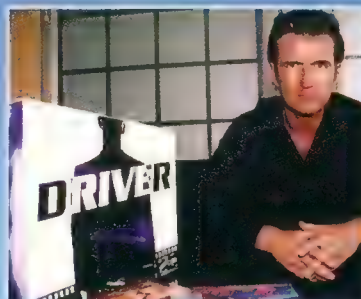
repeshetsz. Használhatod az országutakat is, de ezzel csak a rendőrséget vonzod majd, akik mindentőlük telhető megtesznek a megállításodért.

Mindkét játék a konzollal egy időben, november 24-én jelenik meg Európában. ■



SZOFTVERKALÓZOK

A PlayStation2-re készülő, *Galleon* című hajózási játékról már jó ideje keringenek a mendemondák, most azonban végre megerősítésre került a hír. A játék hat szigetcsoporthoz kerül majd, és lesz benne kereskedés kalózkodás, és persze a szokásos szerelmi háromszög.



KASZKADÓRÖK, FIGYELEM!

Driver rajongók, indítsátok a motorokat! A Tanner eddigi kalandjaiért is felelős Reflections egy új PlayStation 2-s versenyjátékot fejleszt, amelynek a neve *Stuntman* (kaszadőr). A részletek még homályosak, de annyi bizonyos, hogy a *Stuntman* fő ihletője a Hollywoodi filmekben is látható rengeteg nyaktörő autós mutatvány. Egy merész fickó szerepében kell majd megtervezned, kivitelezned, és lefilmezned az emberiség legvadabb mutatványait – persze csak miután a boltok polcaira került a játék 2001 nyarán.

HA PÁSZTORJÁTÉK

GYERTEK A BÁCSIHOZ...!

A HERDY GERDY JÁTÉKOK

Nos, ha a *Tomb Raider*-t és a *Project Eden*-t vesszük alapul, kiderül, hogy a Core Design nem is tud mást, mint akció / kaland játékokat írni, ugye? Tévedés. Olyat, mint a *Herdy Gerdy*, még sosem láthattál. A játékot PS2-re ígérik, egyelőre azonban még csak 10%-osan kész. A *Gerdy* kicsit hasonlít a N64-es *Zelda*-ra, csak van benne terelgetés, meg


egypár hangszer... Nos, magyarázza el inkább ezt Chris Long, a *Gerdy* főprogramozója.

„Ez egy kalandjáték” – kezdi Long – „A játékmenet a terelgetés köré épült. A főszereplő Gerdy, egy fiatal pásztor, a helyszín pedig a sziget, ahol él – itt rendezik évente a történet alapjául szolgáló terelgetési versenyt. A sziget társadalmi berendezkedése gyökeresen különbözik a valóságtól. Minden

évben megrendezik a pásztorversenyt, hogy kiderüljön, ki a legjobb; a győztes jutalma egy ősi varázsbott. Minden évben ugyanaz az ember nyeri, persze nem tisztességes eszközökkel – tulajdonképpen egy csaló. A játék elején Gerdy papája a favorit, de a verseny reggelén a csaló elvarázsolja; Gerdy az apja segítségére indul, és rájön, hogy neki kell beneveznie a versenyre...” A szigetet lakó teremtmények terel-

getése – a játék alapja – hangszerekkel történik, amelyeket Gerdy azoktól a szereplőktől kaphat meg, akikkel útközben találkozik.

„Az egyiknél egy varázsfurulya van,” – magyarázza Long – „a másikonál varázskürt. Ahogy Gerdy egyre tovább jut, legyőzi ezeket az embereket, de össze is barátkozik velük, és megtanulja használni az eszközeiket. Felszerelkezik. és bár a játék elején elég gyatra a külseje, a végére igen jól néz ki.”

A Disney külsejű és igazán eredeti, ötletes játékmenetű *Herdy Gerdy* a jövő év egyik nagy reménysége. Na ide azzal a varázskürttel... 



COMPF AIR 2000

13. Nemzetközi információtechnikai szakkiállítás és szakvásár

Budapesti Vásárcsopont
2000. október 31. - november 4.

A kísérő programokból:

- Konferencia az internetes kereskedelem biztonságáról -
- Nemzetközi CATV és satellite szakkiállítás és konferencia -
- Internetes alaptanfolyam -
- Karrier centrum -

További információ:



COMPLEXPO Kft., 1053 Budapest, Kálvin tér 5.
Tel.: 317-6760, Fax: 317-0436



ACTIVISION JÁTEKÖZÖN

Az Activision bejelentette eddigi PS2-s játéklisátjának kiegészítését. A *Tony Hawk's 3* remélhetőleg követi majd az eddigi részek sikerét, a *Matt Hoffmann's Pro BMX 2*, a *Kelly Slater's Pro Surfer*, és a *Shawn Plamer's Pro Boarder Cross* fejlesztésének megkezdésével pedig 12-re emelkedett a megjelenő játékok száma.



A VIRGIN ÉS A VERSENY

A versenyzés csak versenyzés marad – azonban nem, ha a *Virgin*-ről van szó. A *Stunt GP*-ben, amely egy izgalmasban bővelkedő, kaszkadőr-trükkökkel telepakolt játék, parkolóházakon, japán kerteken, és egyéb szokatlan helyszíneken kell végigtrükközni magad. 16 autó közül választhatsz majd mindegyik a felismerhetetlenségig tuningható. Egyébként azt csiripelik a madarak, hogy a PlayStation2 megjelenési napjára várható...

BECSAPÓDÁS!

A LEGÚJABB MEGJELENÉSI IDŐPONTOK AZ EURÓPAI PS2-RÁ JÖNŐK SZÁMÁRA

A KONZOL MEGJELENÉSKOR



Tekken Tag Tournament 1 (PS2)
Ridge Racer V (PS2)
Rastavision (PS2)
FIFA 2001 (PS2)
Timesplitters (PS2)
F1 Racing Championship 2000 (PS2)
Keyman 2: Revolution (PS2)
Dennis Quaid: Quick Attack (PS2)
Dino's Dilemma (PS2)
SSX (PS2)
Sunrunner (PS2)
ESPN International Track & Field (PS2)
International Soccer Soccer (PS2)
Smuggler's Run (PS2)
Midnight Club (PS2)
Kessen (PS2)
X-Force (PS2)
Wetrix 2 (PS2)
Wild Wild Racing (PS2)

A KONZOL MEGJELENÉSE UTÁN

F1 2000 (SCE)
Ready 2 Rumble Round 2 (MGS)
Star Wars: Starfighter (MGS)
Fusion RT (MGS)
Silent Scope 2 (MGS)
Street Fighter EX3 (MGS)
Ninja Golden (MGS)
The World Is Not Enough (Electronic Arts)
Theme Park World (Electronic Arts)
F1 Championship Season 2000 (Electronic Arts)
Ultimate Tournament (Comcast)
World Destruction League: Thunder Tanks (3DO)
Driving Emotion (SCE)
Swing Away (Electronic Arts)
Evergrace (MGS)
Armoured Core 2 (MGS)
External Ring (MGS)
GT 2000 (SCE)
Drakan (SCE)
Dropship (SCE)
WCW 2000 (Electronic Arts)
Oni (Rockstar)
Moto GP (SCE)
ESPN X Board Snowboarding (Konami)
Rescued (Konami)

ÚJ SQUARE JÁTEK

MIKOR AZ AJTÓNÁLLÓK HŐSÖKKÉ LESZNEK...

A MIKADO TRIÓ ÉS A MIKADO AJTÓNÁLLÓK HŐSÖKKÉ LESZNEK...

A Square bejelentette, hogy első PS2-s játéka, amely a *The Bouncer* névre hallgat, Európában a jövő év elején jelenik meg. A játék főszereplője három kidobó, akik a Fate Bar-ban dolgoznak, amely közvetlenül a Mikado Building – a gonosz Mikado óriáscég főépülete – mellett áll.

A kido-bó-trió, Sion, Kou, és Volt, összebarátkoznak egy tizenöt éves lánnyal, Dominique-kal, miután segít Sion-nak egy, a bárból történő zuhanás után. A különös lány a hely kabalájává válik, de a Mikado Group ügynökei elrabolják, így a három izomember feladata lesz őt kiszabadítani. Ahogy egyre tovább jutnak, újabb és újabb információkat derítenek ki a lány, illetve a Mikado Group sötét múltjából.

A játék a kiadó szerint akció / RPG, és DVD-n jelenik meg, ami azt



is mutatja, mennyire elszánt a Square, hogy filmszerű játékot készítsen.

A harci részekért a Dream Factory (a *Tobal* fejlesztői) a felelős, így rengeteg akciórész várható: az RPG aspektus pedig annyit jelenthet, hogy a Square kissé visszavesz a tempóból, hogy az leginkább a *Final Fantasy* sorozatéhoz hasonlítson.

A játék kizárólag egyjátékos módban játszható, készenléti állapot körülbelül ötven százaléka.



Szöke szépség...
Square legújabb RPG-jének nyugtásított főhősei most már a sötétben is láthatók lesznek

ÚJ ZENEI JÁTEK

KOMPONÁLÁSI ÖRÜLET PS2-RE IS

AZ EGYELŐRE NÉVTELEN HARMADIK RÉSZT 2001 ELEJÉRE ÍGÉRIK

A Codemasters zene „készítő” szoftverének harmadik részét már bejelentette PS2-re, de a még nem tudott címet mondani. A *Music* és a *Music 2000* Európában megfelelő példányszámban kelt el, azonban a második rész MTV-s támogatása Amerikában nem várt sikerhez vezetett.

A játékokat a Jester Interactive fejleszti, akik egyébként az előző részekért is felelősek. A *Music 3*

Európába 2001 elejére várható. A Codemasters szeretné elkészíteni az eddigi leginkább felhasználóbarát verziót: a képernyőfőzőkön PC-stílusú kezelőfelületet láttunk. Lehetőség lesz ennek testre szabására is, hogy még inkább megfeleljen az adott játékos igényeinek.

A Codemasters szeretne több hangmintát, hangszert, és még több opciót, mint az eddigiekben; várjuk tehát az újabb „ooh, baby” és „yeh, yeh” felkiáltásokat...



A kezelőfelületre rápillantva úgy tűnik, nagy előrelépés várható a konzol zenés programjainak területén



JET-VERSENY

A Crave kiadó bejelentette következő generációs jet-verseny játékát PS2-re, melynek címe *Fusion GT*. A játék megjelenését Karácsony előtt tervezik, így könnyen indító (a PS2 boltokba kerülésével egy időben megjelenő) darab lehet belőle. Az Egyjátékos, Bajnokság, vagy Időre módú versenyekben nyolc gép, nyolc pálya, és tíz stratégiai fegyver közül választhatasz; az utóbbiak sokat segítenek majd a győzelemben... A fejlesztő szerint a látótávolság megnő az eddigiekhöz képest, és a játék tartalmaz majd rejtett pályákat és gépeket, amit csak a legjobbak érhetnek el.



MINIHÁBORÚ

A 3DO három újabb játékcímét árult el a megjelenési listáról: *Army Men Sarge's Heroes 2*, *Army Men Air Attack 2*, és *World Destruction League: Thunder Tanks*; a cég várhatóan újabb három bejelentést tartogat év végéig. Az *Army Men Air Attack 2*-ben játékhelikoptereket lehet irányítani a barna és a zöld seregek közötti háborúban. Itt Blade kapitány szerepét játszod majd, aki a gonosz Plastro tábornok ellen küzd – ez utóbbi hatalmas műanyag-utánpótlással rendelkezik a fegyverek gyártásához. A játékokban 26 új küldetés és 10 új tereptípus kapott helyet. Miért kellett...?

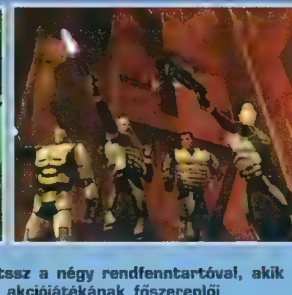
ÚJ LÖVÖLDÖZŐS

JÖVŐKÉP

ME A PROJECT EDEN A JÖVŐRE PLAYSTATION2-N MEGJELENŐ JÁTÉK SCI-FI LÖVÖLDÖZŐS KALAND, ÉS GAVIN RUMMERY AZ UTOLSÓ KÉT ÉS FÉL ÉVBEN ENNEK FEJLESZTÉSÉBE FETETTÉK MINDEN ENERGIÁJUKAT.

Mit tehetsz, miután befejeztél a *Tomb Raider* első két részének készítését? Gyorsan átpasszolod másnak a folytatást, és egy gyökeresen különböző projectbe fogsz. Nos, itt a *Project Eden*. A jövőre PlayStation2-n megjelenő játék sci-fi lövöldözős kaland, és Gavin Rummery az utolsó két és fél évben ennek fejlesztésébe fektették minden energiájukat.

„A *Project Eden* a jövőben játszódik” – kezdte Rummery, a játék koordinátora – „egy óriási városban, amely felfelé növekedett. Az emberek minél magasabban szeretnének élni, mert ott a legszebb, de ahogy egyre lejjebb haladsz, a helyzet egyre rosszabb. [úgy tűnik, a játéktervezők is olvasták William G. Deitz A *testör* című könyvét, ahonnan ez az ötlet jön.] A vá-



Csapatmunka. Játssz a négy rendfenntartóval, akik a Core ígéretes futurisztikus akciójátékának főszereplői

roszhatár a 100. emeletnél találhatók, lejjebb pedig már csak a bűnözők, és végül egy olyan hely, ahol már senki sem tudja, mi történik. Az egyedüliek, akik ide lelátogatnak, a technikusok, akik néha megerősítik az épület szerkezetét, hogy tovább lehessen építeni felfele.

A játékos négy jövőbeli zsarut irányít. Ők természetesen az épület legtetjén indulnak, és behívják

őket egy rutin-küldetésre. Egy hűs-gyár tönkrement valahol, és azok az emberek, akiknek ki kéne javítaniuk a hibát, elszöktek; ebből a teljesen értelmetlen, ötperces küldetésből, ami valóban rutinmunka, azonban végül olyasmibe botlanak, ami miatt a város legalsó részéig le kell hatolniuk...”

A játék fejlesztőinek elég sok munkája lesz, ha a jövő év elejére be akarják fejezni a lezúllott közel-

jövőt bemutató játékot; számíthatunk ugyanis irányítható robotokra, többjátékos módra (itt fel kell osztani egymás között a szereplőket), első és harmadik személyű nézőpontra és egy osztott képernyős, négyjátékos egymás elleni örületre is („Ami hatalmas lesz” – jelentette ki Rummery). Ha a *Project Eden* be is tartja, amit ígér, akkor érdemes várni rá. További hírek később. ■

MOTOROS JÁTÉK

MOTO-MANIACS?

A *MOTO GP* A PS2 MEGJELENÉSE UTÁN VÁRHATÓ

Megtéve a játéktérmi gépek és a konzol közötti távolságot, a Namco *Moto GP*-jének PS2-s verziója az új gép megjelenése után kerül a boltokba, és már most is nagyon komoly...

A kisebb motoros versenyek fényét sajnos sokszor elhomályosítja a *World Superbikes* népszerűsége, így a *Moto GP* inkább erre a területre koncentrál. A 125, 250 és 500 köbcmentis moto-

rokat szerepeltető játékot telepakolták a legjobb gépekkel, az eredeti pályák pedig hihetetlen részletességgel lettek modellezve.

Egy rakás tulajdonságot pakoltak a konzolos verzióba, amely nagyobb mélységet biztosít majd, mint amilyet a játéktérmi verzióban tapasztalhattál; és mivel a PS2 vizuális megjelenítési képességei meghaladják a játéktérmi gépekét, a grafika gyorsabb és gördülékenyebb lesz. A játék ta-

lán nem egy *Ridge Racer*, de annyi bizonyos, hogy megéri az árát. Őt játékmódra számíthat a motorrajongó játékos, ahol az egyikben a verseny minél gyorsabb teljesítése helyett különböző feladatok elvégzése a cél; a helyszínek pedig gyönyörűek, mint például a Donington Park, vagy a hírhedt Suzuka. Elmondhatjuk, hogy a kenterbe veri az összes eddigi motoros játékot, tehát érdemes lesz november 24-nél tovább várni rá. ■



Az ex-játéktérmi klasszikus PS2-s változata



BECSAPÓDÁS!

FOLYTATÁS

JÖVŐRE

Dead Or Alive 2: Hardcore	1
Knockout Kings 2001	2
Phantom	3
Tony Hawk's Pro Skater 1	4
Final Fantasy 8	5
Final Fantasy 9	6
V.I.P.	7
Dark Cloud	8
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	9
Wipeout Fusion	10
War Zone: Street Combat	11
Scion Riders 2	12
Brutus III and IV	13
The Bourne	14
Army Men: Air Attack 2	15
ASOT: Survival	16
Red Faction	17
Saints Row: The Third	18
Navy Seal	19
Master Mayhem	20
Ferrari 360 Challenge	21
MDK: Anniversary	22
The Getaway	23
Bone Crisis 3	24
Mat Hoffman's BMX 2	25
Tenchu 3	26
Kelly Slater's Surf Jam	27
Street Lethal	28
Titania: Angel	29
Thunderbirds	30
Hah Hah	31
No One Lives Forever	32
Aliens: Colonial Marines	33
Dynasty Warriors 2	34
Warriors of Might and Magic	35
Army Men: Sarge's Heroes 2	36
Shadow Of Mordor	37
Seven-Blades	38
Ephemeral	39
Hidden And Dangerous 2	40
This Is Football 2001	41
Pirates Of Skull Cove	42
Star Trek: Delta	43
Resident Evil 4	44
Z.O.E.	45
Golf Paradise	46
RoboCop	47
Top Gun	48
The Last	49
Star Wars: Obi Wan	50
Silent Hill 2	51
Knockout Kings 2001	52
Project Eden	53
Run Like Hell	54
Disney's Dinosaurs	55
Carrier	56
F1 World Grand Prix 2000	57
WCW: Mayhem	58
Onimusha: Warlords	59
Age Of Empires II	60
Gauntlet: Dark Legacy	61
Shadow Of Destiny	62
Oldworld: Munch's Oddysee	63

KISLEXIKON

ALSÓ, FELSŐ, KIRÁLY, ÁSZ... VASKOS KÁRTYÁK...
LÉPD ÁT AZ ELSŐ TRACK-ET... CHEATS ÜDÍTÉS A GORDO-



Egy rovat, hogy ne kelljen a haveroktól megkérdezni, hogy egy szakkifejezés mit jelent.

Remélem már ismerősként köszöntök rá a jövő (egyre inkább közeljövő) kék színeiben pompázó oldalunkra. A kislexikon még mindig az a rovat, ahol mindent megtudhatsz a PlayStationról, a vele és a játékokkal kapcsolatos, a PSM cikkeiben fogalomként használt szakkifejezésekről. Szeretnénk, ha itt megtalálnád az olyan kérdéseidre is a választ, hogy a játékokban miért pont úgy jelennek meg az egyes képelemek, ahogy és miért azt csinálják a szereplők, amit tesznek.

MEMÓRIA KÁRTYA

Azok számára, akik nem memóriakártyát is rejtő kiserelésben vásárolják meg a PSX-et,



szinte biztos, hogy első beszerzéseik között szerepel. Nélküle ugyanis félkarú óriás a kütyü, kivéve azt a helyzetet, ha kizárólag olyan játékokat választunk, amelyek jelszavakat adnak egyes pályák között. Ez azonban csak a teljesen lineáris (egyenes vonalú) játékménre épített programok-

nál oldható meg. Elágazó történet, tetszés szerint bejárható pályák, vagy a játékos teljesítményétől vagy választásától változó körülmények esetén az egyedül üdvözítő megoldás a játék aktuális állapotát jellemző adatok elmentése. Erre a célra egy hatékony, könnyen kezelhető és a lehetőségekhez képest olcsó, mégis megbízható megoldást kínál a memóriakártya.

A hivatalos memóriakártya egy 128Kbyte-os memória chip, egy a fizikai behatásoktól viszonylag jól védett tokban. Ezt a memóriát mennyiséget 15 blokkra osztották fel, valamint egy címzési részre, a mentések ezeket a blokkokat foglalják le maguknak, sajnos megosztani nem tudják őket még akkor sem, ha akár több is elférne egyetlen helyen. A felosztásra nem csak a kezelés szabványosítása miatt van szükség, de azért is, mert így már a vásárláskor egyértelműen fel lehet tüntetni egy játékon, hogy mennyi helyre lesz szüksége. Hogy nem hivatalos memóriában mit kínálnak a gyártók, arról a következő szócikkben olvashatunk.

Működése gyors és egyszerű, de azt hiszem, ezt nem nagyon kell bemutatni. Egy dologra érdemes odafigyelni, a kártyáról való írás, vagy olvasás közben nem szabad azt kihúzni, mert ez adatvesztést okozhat. Ez sajnos igaz arra is, ha a játszani kívánt program az indítás után ellenör-

zi, hogy van-e kártya a gépben és azon van-e mentett állás, vagy időben dugjuk be a bekapcsolás után, vagy várjuk ki a végét a folyamatnak, a türelmetlenkedés nekem egy kártyára való mentésbe került. Élettartama hivatalos adat szerint 100 000 írás, és mivel nem kell külön áramellátás az adatok megőrzéséhez, azokat igen hosszú ideig biztosan tárolja a fiók mélyén is.

EGYÉB KÁRTYÁK

A hivatalos Sony memóriakártya mellett létezik számtalan egyéb PSX memóriakártya is. Vannak az alapmodellel megegyező kapacitású (15 blokkos) kártyák, amik vagy olcsóbbak, vagy külalakjukban kínálnak valami különlegeset, hogy könnyebb legyen megszerezni mentéseinket.

Létezik azonban számos olyan megoldás is, amely az eredeti kapacitásnak a többszörösét kínálja, egy annál alig nagyobb kártyán. Közös jellemzőjük egyedül az, hogy ezt a kapacitásnövelést nem úgy oldják meg, hogy 15 helyett több blokkot kínálnak egyszerre. Ilyen kártyát használni is csak 15 blokkot lát a gép, de a kártyán valamilyen módszerrel váltogatni lehet, hogy melyik 15 legyen az. Létezik olyan darab is, amely önmagában 96 memóriakártyát helyettesít, vagyis 96-szor 15 blokkos kártya. Persze ezekenél az extra nagy daraboknál érdemes azért azt is végig gondolni, hogy ha minden mentésünk egyetlen kártyán csücsül, akkor annak hibája esetén hosszú évek játékkal töltött órái tűnnek el nyomtalanul.

Egyes gyártók arra is kínálnak lehetőséget, hogy ne csak memóriakártyán lehessen tárolni mentéseinket. Egy érhetetlen módon ma már nem igazán támogatott megoldás egy DD-s kislemez meghajtót csatlakoztatott közvetlenül a memóriakártya helyére, és floppyra lehetett kiírni, vagy átmásolni a játékállásokat, mindenféle egyéb berendezés igénybevétele nélkül. Ma viszont a DexDrive látszik hódítani, ami egy PC-re kapcsolható memóriakártya író-olvasó eszköz. A PSX

azok, amit külön menüpontban, vagy egy adott helyen alkalmazott billentyűkombinációval vihetsz be. Ezek azok a kódok, amiket most is megtalálsz, ha egy kicsit hátrébb, a 068. oldalra lapozol. Sok játék azonban egyáltalán nem rendelkezik ilyen lehetőséggel, vagy éppen hiányzik valami olyan csalás, ami nagyon jól jönne. Erre kínál megoldást ez a PSX hátsó paralel portjába illeszthető kártya.

Bekapcsolt állapotában részlegesen átveszi az uralmat a gép felett, ami nem szokásos bejelentkező képernyőjével, hanem a GameShark vérmes cápjájával köszönt ránk. A következő könnyen áttekinthető menüben pedig igen egyszerűen kiválasztható a behelyezett játék és azok a kódok amit használni kívánunk a játék során.

Kódból egy híján tízezeret tud tárolni a kártya, ami már eleve elég szép mennyiséggel feltöltve érkezik. Persze ez korántsem lenne elég, hiszen mindig a legújabb játékok kódjaira van szükségünk, szerencsére van lehetőségünk kódok saját bevitelére is, és szükség esetén a régiak törlésére is. Arra, pedig hogy honnan szerezhetők be a legfrissebbek, az egyre inkább sztereotípiának számító „az Internetről” a válasz. Egy nemzetközi keresőbe beírva a Gameshark Codes szavakat, több ezer hivatkozást kapunk válaszul. Arra azért itt sem árt figyelni, hogy a különféle verziók (PAL-NTSC) között lehetnek eltérések, ha viszont működik akkor meg arra, hogy a túlzásba vitt csalás tönkreteszi a játékelményt.

GAMESHARK

Nagyon sok játékban vannak beépített csalási lehetőségek, ezek

ELŐTERBEN A KÉNYELM

JÁTÉKVEZÉRLŐK KÉNYELMESEKNEK.

FOTELSFOPORK ELŐNYBEN, AVAGY MUTATOLJUK A BAZFEDALON. AZ IGAZI STRATEGIAK FEGYVERE A FELELMETES HARCI ÉSER.

A most bemutatásra kerülő irányítóeszközök nagyon különböző feladatok ellátására alkalmas, közös vonásuk azonban, hogy sokkal kényelmesebbé teszik a játékot. Ami nem hátrány különösen akkor, ha valamilyen kedvencünkről van szó, amit hosszú órákon keresztül nyústólunk.

KÉNYELM

Igen extrém fazonja miatt ezt a kutyút vettem ki elsőként a dozból. Meg sem próbálom szavakba önteni a kinézetét, arra találták ki a fotót, viszont azt elmondhatom, hogy kellemesen kézbeillik a darab, jól elérhetőek összes gombjai látványos kaotikus elrendezésük ellenére. Sajnos ez csak bizonyos tenyérméret felett igaz, fiatalabb korosztálynak kissé túlméretes.

Az ötlet maga nem teljesen új, de mindenképpen díjazásra érdemes, ez ugyanis egy marokra kapható analóg kormány a különféle verseny programok szerelmesei számára. Nem kell asztalt húzni a fotel elé, mert kormány szerepét egy megközelítőleg öt cm átmérőjű nagy gomb tölti be. Ráadásul nyugodtan lehet törökülésben kuporogni, hiszen a pedált is ujjal kezelhetjük, mint ha egy pisztoly ravaszát húznánk meg, csak ez azt is érzékeli, hogy mennyire, lévén szintén analóg.

Természetesen nem hiányzik a négy tűz és funkciógomb sem, sőt egy elég huszáros megoldással a négy iránygombot is rázsúfolták a lapra. A játékos szabadságát nagyan növeli, hogy a gombok kiosztása szabadon átrendezhető, legalább is majdnem szabadon, az elsődleges és másodlagos tűz, valamint az analóg irányító kivételével igen egyszerű felcserélhetők a különböző gombokhoz rendelt jelentések. Ráadásul a beállításokat a PSX kikap-

csolása után is „fejben tartja”, csak egy billentyű kombináció beadására áll vissza a kiinduló helyzetbe.

Távol állna a valóságtól, ha azt mondanám, hogy teljesen ugyanazt az élményt nyújtja, mint egy két kézzel megmarkolható, pedálokkal

„Egy kormány eleganciája és egy joypad kényelme egyszerre”

kiegészített kormány. Az viszont biztos, hogy egy pár perces ráérzés után teljesen triviális lesz a használata és a relatív kis kitéritési

lehetőség ellenére finomabban lehet vele kanyart venni és gázt adagolni, mint az analóg kontrollerral.

SUPER JOYPAD

A GameMak terméke finoman szólva is félreérthetően kapta a nevét. Ránézésre ugyanis leginkább egérnek tűnik, bár kétségtelenül vannak Joypad jellegű üzemmódjai, valódi hasznát én igazán csak olyan játéknál éreztem, ami képes egérként használni.

Több stratégiai program is napvilágot látott már kedvenc konzolunkra, a könnyedebb és Hardcore kategóriából egyaránt.

Van körökre osztott és valós idejű, szóval mindenki megtalálhatja a számára igazán megfelelőt, és miután megtalálja gyors ütemben rongálni kezdi joypadját a képernyő sarkai közötti rohangálás a sokszintű menüben való lépkedésnek köszönhetően. Nem véletlen, hogy már elég régen van egér a PSX-hez, és az ilyen programok örömmel támogatják is, ha összeakadnak vele.

A Super Joypad neve annyiban viszont

mindenképpen találó, hogy egér üzemmódja mellett két joypad üzemmódja is van. A három lehetőség közül az első egy igen speciális, kissé nyakatekertnek tűnő

mód. Ezt kiválasztva a mozgást oly módon lehet szabályozni, hogy a kívánt irányba kell legalább két centimétert elmozdítani az egeret, ami mindaddig adja a mozgás jelét, amíg vissza nem húzzuk legalább két centit. Nekem nem csak első hallásra tűnt kicsit bonyolultnak, sehogy

fakezűségemnek tudható be. Második, még szintén joypad üzemmódja már kevésbé bizarr, itt arra és addig jelzi a mozgást, amíg a felhasználó taszajgatja. Egész használható némely játéktípusoknál, de autóversenyzéni ne próbáljunk meg így. Harmadik üzemmódja az igazi egér mód, aminek már bekapcsolása is elég érdekes. Míg az előző kettő között szabadon váltogatunk az egéren lévő kapcsolóval, a harmadik üzemmód eléréséhez először át kell kapcsolni, aztán kihúzni és visszadugni az irányítót, mindezt bekapcsolt PSX mellett.

Gombok tekintetében nem lehet panaszunk minden rajta van, aminek egy irányítón rajta kell lennie, így a kisujj kivételével mind egyiknek kettő jutott. Kialakítása kellőképpen „tenyér-bemászó”, ráadásul szimmetrikus, így jobb és balkezesek egyaránt használhatják. Bárholgy vegyük is használatba a Super Joypadot, némi sima felületre mindenképpen szükségünk lesz, amire nem árt egy egérpadat is beszerezni. Ezen nem csak könnyebben fut, és jobban érzékeli a mozgást az egér, de azt könnyebb tisztán tartani a házi portól is, ami minden elkoszolás oka.

sem sikerült vele megbarátkoznom, bár lehet, hogy ez csak az én





A dzsungel mélyén... Csak egy pár kópó, dinoszaurusz, bűnműködő csapda, párton köröngözött és más...



HA MA MÉSZ AZ ERDŐBE SÉTÁLNI, KETTÉ LESZEL TÉPVE



Dino Crisis 2

Egy katonai csoport vette át Dr. Kirk kísérletét, hogy

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Virgin
■ FEJLESZTŐ	Capcom
■ MEGJELÉNÉS	November
■ KORHATÁR	15 év
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

A *Dino Crisis 2* bővelkedik az ellentmondásokban, amelyek leginkább a régi „jó hír, rossz hír” viccekhez hasonlítanak.

A jó hír az, hogy a folytatások minden követelményének eleget tesz: mindből több lett – dinoszauruszokból főleg. A rossz hír az, hogy sajnos a *Dino Crisis 2* már nem a Capcom favorit túlélő-horror stílusában készült. Shinji Mikame, a játék készítője megelőzte a stílus egyhangúságát taglaló kritikákat (miszerint a *Resident Evil* és a *Dino Crisis* szerkezetének már minden lehetőségét kimerítették); egy sokkal akció-orientáltabb (sőt, helyenként már-már arcade egyszerűségű) játékot készített, amely mégis megőrzi azokat az elemeket, amelyek az eredetit olyan izgalmassá tették. Újabb jó hír, hogy ez egy hatalmas lépés a megjósolható folytatástól – és jól működik.

Az alapvető különbségek az első résztől már a játék kezdeténél nyilvánvalóvá válnak, és ennél a pontnál a túlélő-horror rajongói vagy utálkozva hajítják odébb a játékot, vagy a változásokra

nyitottan örömmel fogadják az újabb epizódot. Míg a *Dino Crisis* egy összefüggő és nagyszerűen előadott történettel rendelkezett, a folytatás cselekménye inkább epizódokra bomlik. A játékot apróbb jelenetekre bontották: a történet szép lassan bontakozik ki egy sornyi mellék-cselekményszálon, amelyek őt nagyobb helyszínre bonthatók. Ahogy ezeket felfedezted, és jönnek az elengedhetetlen dinoszauruszok, a képernyőn megjelenik egy pontozó-rendszer, amiben minden egyes kiirtott hullóért bonuszt kapsz. Ezek a pontszámok hozzáadódnak az öt képernyőn elért eredményekhez, persze a program külön jutalmazza, ha sérülés nélkül jutsz át, és ha egy lövéssel több dinót is lekapasz.

Bár ez a rendszer könnyen lehetne elmozdulás az igénytelenség felé, mégis jól működik,

és szükséges a játékon belüli elrelépésekhez: ahelyett, hogy a fegyvereket kulcsok, kódkártyák, hasonló tárgyak segítségével megszerezned meg, a *Dino Crisis 2*-ben a játékos azt veszi, akar, feltéve persze, hogy elegendő tőkéje.

A pályákon elszórt tárgyak találai számítógépes konzolokat, amelyek mentőpontokként és lőszerraktárként egyaránt tökéletesen funkcionálnak. Capcom-nak így lehetősége nyílt kiváltani a leltárképernyőkön való szaladgálást, és a helyenként idegesítő tárgy-kombinálást.

A rendszer szépsége abban rejlik, hogy a játékosok tucat Velociraptor és Pleiosauruszok életének vethetnek véget a rakéták és lángszórók utáni hajszában, de akár hagyhatják is az egészt, hogy csak később foglalkozzanak a nehézfegyverzetrel. Persze, a történet későbbi részében már nagyobb és keményebb dinoszau-





Milyen gyönyörű. A *Dino Crisis 2* grafikája nagy előrelépés az első részhöz képest



Hajrá! Kéne le fogsz lészni abból ügykezesedben, hogy ottlud a leggonoszabb gyékot, ami valaha is a Földön járt



kitenyéssze a gyilkosokat

szokkal kerül szembre, néhány súlyosabb eszközt érdemes beszerezni. A Capcom előző játékaiból egyébként nem egy jó ötletet kölcsönött a játék.

A rejtvények magját még mindig a kódkártyák és az alkalmankénti logikai tesztek képzik, míg a tagadhatatlanul szórakoztató párbeszédekkel tűzdelt filmjelenetek még mindig mosolyt csalnak a játékosok arcára – és persze nem hiányozhatnak a megszokott ajtó-animációk sem. Mivel az akció nagy része a párás esőerdőkben játszódik, a szabadabb tér beigazolta Mikame pergőbb cselekményre vonatkozó elképzeléseit; az egyszerű, mégis hatékony irányítási rendszer segítségével pedig könnyedén fogadhatod akár három dinoszaurusz egyidejű támadását is. Ó, azok a dinoszauruszok...

A nagyobb terek és a *Dino Crisis 2* akcióra helyezett hangsúlyja még egy áldást hozott magával: a fejlesztők teljesen átdolgozhatták a grafikát. A két hős, Regina és Dylan jóval nagyobb és kidolgozottabb, mint az eddigi Capcom-tül-élők, emellett a futás, oldalazás, fegyverkezelés animációja gyors és valóságos.

Az est sztárjai azonban mindenképpen a dinoszauruszok. Az első rész egyik leggyengébb jellemzője az volt, hogy a dinoszauruszok csak korlátozott számú támadással rendelkeztek. Ugyan jól néztek ki, de összehasonlítva Spielberg *Elveszett Világ*-ának tömeges Raptor-támadásaival bizony hiányolták mozi-film-beli társaik ravasz taktikáját; ez azonban most megváltozott.

A *Dino Crisis 2* dinoszauruszai ugyanis minden tekintetben olyan okosak, mint amelyek darabokra szedték az öreg Bob Peck-et a *Jurassic Park*-ban. Kezdjük ott, hogy hármas csoportokban támadnak, és általában úgy tűnik, hogy a semmiből ugranak elő. A raptorok megpróbálják bekeríteni a játékost különböző támadási formákkal, és ez a szintű taktikázás az egész játékra jellemző. A Triceratops azért támad majd, hogy megvédje a gyermekét, a Peizosauruszok lesznek a víz, míg a Pterodaktilusok a levegő urai. Annyit még elmondhatunk, hogy a show sztárja a ha-

talmas Gargantosaurusz, amelyet az intróban szemlélhetsz meg, és amelynek a szerepe hasonló lesz a t *Evil 3 Nemesis*-ének feladatához, végigkísérve a játékot. A *Dino Crisis 2* világát jelenleg 12 faj népesíti be; a Capcom ezt a nagyobb számot egy időutazást szerepeltető jelenettel magyarázza el.

Az első rész befejezését követően egy katonai alakulat meglehetősen ostoba módon átvette Dr. Kirk kísérletét, hogy kitenyésszék a történelem előtti ragadozókat. Ahogy azt már megszokhattuk, valami megint elromlik, és egy időutazási kísérlet visszadobja az egész telepet a Kréta korba. A *Dino Crisis*-es tapasztalatának köszönhetően kiválaszt-

HOGY KELL...

A LEGTÖBB BÓNUSZT ÖSSZESZEDNI



A *Dino Crisis 2* szakít az első rész korlátozott fegyverhasználatával, és ehelyett a játékosok pénzütemet kapnak a levadásztott dinókért, valamint bonusz összegeket a különösen ügyes lövésekért. Eppen ezért nem kell a játék végéig várnod, hogy megkapd azokat az aranyos rakétavetőket és lángszórókat. Az alapvető szabály csak annyi, hogy semmi pánik. Mikor elhagysz egy képernyőt, az ott található dinoszauruszok száma visszaáll az eredetire. Mindig hármas csoportokban támadnak, de egy közeli lövés egyszerre kettővel is elbánhat. Az így nyert bonuszokat a képernyő tetején szemlélheted meg.

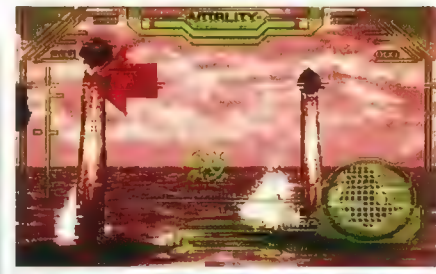
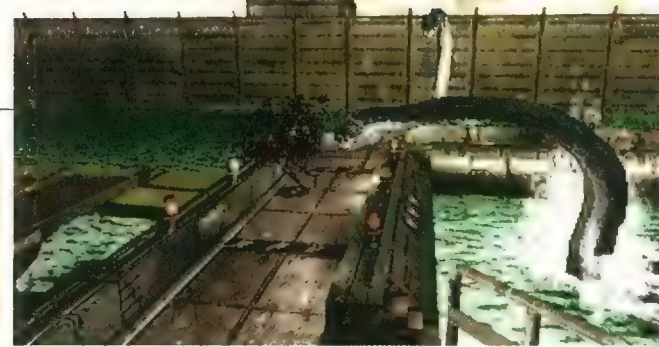


Mikor a zsebeid már dagadoznak a kökémény munkával megkeresett pénztől, irányulj egy falra szerelhető számítógép-terminálhoz. Válaszd ki a Vásárlás lehetőséget (Shop), és foszd le a gépet. Egészségcsomagok és plusz lőszer szintén kapható.



Érdemes odafigyelni arra, hogy bizonyos fegyverek nagyobb sebességgel sebeznek egyik-másik fajtán. A Pterodaktilusok például nem szeretik a lángszórót, míg a rakétavetővel barlanglakó barátaitat kínálhatod meg. A lángszóró segítségével a rosszindulatú növényzet is leapritható.

SZEMLE



Két hónapig az előző kiadásban lesz némi tesztel, miután sikerül szétválasztani ezt a mélyre gondosságot és címboríték a közfegyverekkel



Érdekes helyre kerültek, még ha nem is szép...



Ragyogóan kidolgozott ügyes apróságok teszik egyedülállóan

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
 (PSM08 10/10)
 Kalandjáték: zseniális történettel és nem kevés sokkoló pillanattal

ják Reginát (és társát, Dylan-t), hogy egy csapatnyi zsoldos segítségével visszamenve az időben kutassák fel és ment-sék meg a túlélőket. Ennek köszönhető-en pedig – ahogy Ripley is visszatért az idegenekhez az Alien-ben – Regina újból szembekerül a dinoszauruszokkal. A játék rendkívüli intróját nézve – ami-ben a katonai tábornok darabokra szedi egy Gigantosaurusz és párszáz Velociraptor – fény derül arra, hogy Mikame mozi-imádatának köszönhetően a látványvilágra nagy hatással volt a Predator, A szakasz, és persze a két Jurassic Park film.

A Kréta korbá való visszatérés nagy-szerű eszköz a játékos idegeinek borzolására is. A játék egyaránt folyik a komplexumban, és az azt körülvevő rengeteg-ben; az első részhez hasonlóan a bázis bizonyos részeit csak akkor érheted el, ha megtalálod a megfelelő kódkártyát, de ahogy egyre előrébb jutsz a játékban, rájössz, hogy a Dino Crisis 2 több, mint versenyképes a Capcom eddigi játéka-hoz viszonyítva, a sokkolás és hangulat szempontjából. A környezet nagyobb

változatossága is dob még egy kicsit az egészen; a CGI jelenetek-be átvetető mellék-színhelyek szintén lenyűgözők.

Itt kell még megemlíteni azokat a vízeláti részeket, ahol Dylan búvárruhát ölt, hogy átkutasson egy elsüllyed-t bázist. Amellett, hogy ezzel megjelenik még egy pár új, vízben élő faj, a víz csillogása és az itt használható ugró mozdulat azt az érzést kelti, hogy egy egészen új játékkal van dolgod. Ugyanez elmondható az első személyű al-játékokról is, amelyek újabb kellemesen sokkoló és ijesztő pillanatokkal szolgálnak. Az egyikben például Regina próbál elmenekülni dzsip-jében egy rohamoszó Triceratops elöl, miközben a játékos a rakéta-vevőt kezelő Dylan-t irányítva pörkölhet oda párat a bestiának. Ez ugyan csak egy apróság, de az összhatás



abszolút korrekt. Mindent összevetve a Dino Crisis 2 jó hírei elnyomják a rosszakat. Rengeteg ügyes aprósá-got pakoltak bele, amelyek csak hosszabb játék után derülnek ki, mégis egyedülállóan okos-sá és játszhatóvá teszik a programot. A kamerák látó-szögei például folyamatosan olyanok, mintha üldöznének; persze nem követ senki, mégis, ez a jellemző sokat hozzátesz a feszültséghez. A játékvilág szin-tén rendkívül kidolgozott, a dinoszauruszok a háttérben szentkednek, a horizonton pedig egy történelem előtti világ körvonalai vehetők ki; kivételesen jól oldották meg a színhelyváltásokat is.

A rossz hír csak annyi, hogy a játék az akció stílus-irányba elmozdulás miatt né-mileg kiszámíthatóvá vált. Tudni lehet, hogy a kamera-váltásnál három szörny jele-nik meg, és sajnos az irányi-



A félelemfaktort igen sok megdobták azóta, hogy a történelmi legkevésbé ijesztő dinoszauruszmi bizsletüket tették az első részben.



HOGY KELL... UTAT VÁGNI



Mivel a *Dino Crisis 2* inkább az akciózásra helyezi a hangsúlyt, az első rész kódjátáit egyéb megközelítési módszerek váltják fel.



Az elektromos zárhoz például nem mindig kell megtalálni a megfelelő kártyát. Mindkét szereplő elsődleges és másodlagos fegyverekkel van felszerelve. Reginánál a másodlagos fegyver egy elektromos kés, ami a segítségére van az elektromos záram kiugyoskedésében. Hasonló módon Dylan is tart magánál egy jó méteres machetét, ami jól jön, ha el kell takarítani az ajtót elborító növényzetet; az egyébként használható a rosszindulatú rovarok eltávolítására is.



Ez az eljárás egyébként nagyobb akadályok esetében szintén működik. Nem tudsz keresztülni azon a nagy sziklán? Ne kinlódj a fejtörővel, csak ragadj meg egy rakétavetőt, és adj neki!



Csinos darab. Annak ellenére, hogy ez a besba legalább akkora, mint egy kertes ház, valahogy sikerült hősünket észrevétlenül megközelítenie.

okossá a játékot...

tás nem rendelkezik a szükséges érzékenységgel ahhoz, hogy pontosan el lehetne kerülni a támadásokat. Shinji Mikame és a Capcom mindezek ellenére is megérdemli a tapsot, hiszen a játék nagy lépés előre. A *Dino Crisis 2* távolról sem tökéletes, de egy szórakoztató és remekül játszható darab, amely a sok okos ötlet segítségével felülemelkedik az alapvetően egyszerű stíluson.

A *Dino Crisis 2* ugyan nem mutatja meg, merre vezet a túlélő-horror műfaj útja, de jóval közérthetőbb, mint az elődje, és nem áldozza föl a mélységet a kevésbé bonyolult játékmenet érdekében. Ez pedig jó hír...

Steve Merrett



Ugró gyíkok! Ezek a mozgékony fiúkák ahelyett, hogy a lépcsőn jönnének, inkább a felülről való megközelítést vállalják.

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA Változatos, de egy biztos: a dinók a sztárok **9**
- JÁTSZHATÓSÁG Az arcade irányba való elmozdulás meglepően jól sikerült **8**
- ÉLETTARTAM Iszonyú nehéz, de néha egyhangú **8**

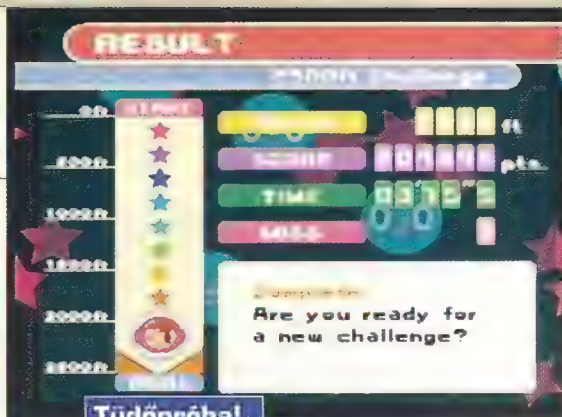
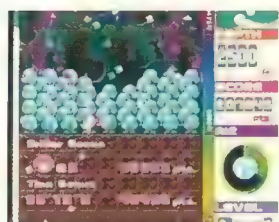
ÖSSZKÉP

Egy bátor lépés az arcade játékok irányába. A túlélő-horror műfaját közkedvelté tévő jellemzők megmaradtak, de a fegyveres akció pörgős tempója miatt a *Dino Crisis 2* lendületesebb, mint elődje.

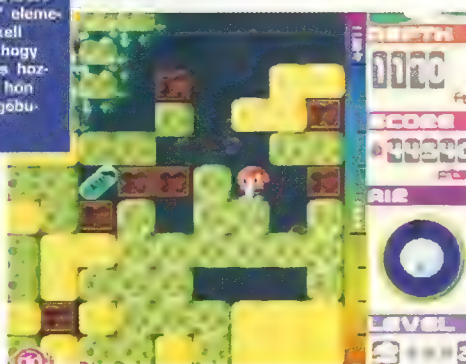
8

A TÍZBŐL

SZEMLE



Tudópróba!
A barna „X” elemeket ötször kell megfúrnod, hogy eltűnjenek és hozzáférhess a hön áhított levegőbuborékokhoz.



Mélyfúró! Irányítsd ezt a csúli rózsaszín Signor Driller-t a Föld középpontja felé, és öld ki féktelen fúrési vágyaid.

BÁR A TÉGLÁK EZÜTTAL IS ZÁPOROZNAK, MR. DRILLER TÖBB, MINT EGY TETRIS KLÓN!



Mr Driller

Élni és játszani csak egyféle képen érdemes: gyorsan!

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	Studio 3
■ FEJLESZTŐ:	Bandai
■ MEGJELLENÉS:	Szeptember
■ KORHATÁR:	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?

BOMBERMAN (PSM 9/10)
Ami még mindig legjobb két-játékos programok egyike.

Első pillantásra úgy tűnik, ismét egy puzzle-játékba botlottál, de a nyolcvanas évek arcade-stílusát követő Mr. Driller nem sorolható be a Bust-A-Move vagy a hagyományos tetriszek skatulyájába. Eltekintve a divatjamúlt öltözetben megjelenő középkorú főszertől, aki egy kis zsebpénz reményében fuvar-ajánlatokkal bombáz. A Slot O Fun körülményességét mellőző Mr. Driller komoly kihívást jelent a régi iskola híveinek: egyszerű, gyorsan játszható és ragályos.

A Mr. Driller célja minél gyorsabban, minél mélyebbre ásni. A fúrás során különböző típusú köveken kell áttörni, melynek érdekében el kell sajátítanod néhány alaptaktikát, illetve szabályt. Például, ha szétszúrod egy követ, a vele szomszédos azonos színű elemek is eltűnnek, vagy ha Time Attack Módban

felkapod a kis stoppert, értékes percekért kapsz jutalmul. Ezek valószínűleg néhány perces játék után a véredbe ivódnak. Mielőtt leülsz a képernyő elé, állíts be egy ébresztőórát, mert könnyen belefeledkezhetsz a játékba, és legközelebb felpillantva az unokáid fényképét találod a falon.

A játék, alapvetően versenyfutás az idővel. Köztudott, hogy a föld alatt nehezebb lélegezni, mint a szabadban, ezért ha nem akarsz végleg a föld alatt maradni, el kell érned a következő légbuborékot mielőtt elfogy a levegőd. A gyorsaság teszi a játékot élvezetessé, de ugyanakkor ez az, ami miatt soha nem fog feljutni a sláger listák csúcsára: a nagy rohanásban, ugyanis elveszik a pillanat öröme. A nehézségi fok emelése szintén mesterkéltnek tűnik, mivel az összes nehezen átfúrható „X”-k mögött egy légbuborék rejtőzik. A Mr. Driller gyorsan kezdődik, majd egyre gyorsabbá válik,

és mikor a zuhanó kövek kerülgetése buszkeseggel kezd eltölteni, átmegy a korábbi tempóhoz méltatlan stílusba. Bár a váltás nem katasztrofális, rontja az összképet.

Két üzemmód jelenthet komoly kihívást a fanatikus kubikusoknak. A legizgalmasabb a már említett Time Attack-mód, melyben puzzle-szerű szinteket az előre megadható időkorláton belül kell áttörni. A Survival módban a cél olyan mélyre ásni, amilyen mélyre csak tudsz. A két-játékos módot a programozók sajnos fölöslegesnek tartották, így csupán a pontvadászat és rekordbeállítás nyújt némi versenyzési lehetőséget.

A Mr. Driller egy gyors, reakcióidő-tesztelő izgalmas játék, bár hiányzik belőle a plusz, ami a történelem felejthetetlen jánai közé emelhetné. Mindamellett, kellemes percekért szerezhet az arcade-rajongóknak. ■

Justin Calv

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

- GRAFIKA: Telt színek és éles kontraszt, de a alakok hagynak némi kivétel nélkül maguk után. 7
- JÁTSZHATÓSÁG: Gyors, élvezhető arcade-játék eltekintve néhány apró hiányosságtól. 8
- ÉLETTARTAM: A két-játékos mód hiányában a pontvadászat kevésbé élvezhető. 7

■ ÖSSZKÉP: Mr. Driller a régi iskola hagyományait követő nagyszerű arcade-játék, ami hibái ellenére könnyen felkerülhet a hírességek falára is. Bár a két-játékos mód hiánya érezhető, a program sok meglepetést tartogat a fanatikus kőrüveseknek.

8
A TÍZB

Koudelka



„És akkor szembe kell nézned a gonoszok gonoszával!”

■ KIADÓ	Infogrames
■ FEJLESZTŐ	Sacnoth
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR:	15 év fölött
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	Egy

A *Koudelka* nem az RPG hatalmas hátterét használja a helyszínek kialakításához, hanem a *Resident*-hez hasonlóan termékre és szobákra osztja fel a játékeretet. A szereplők egy úgy, mint a *Resident*-ben, itt is polgionkból felépített 3D-s alakok. A becserkészendő célpontok és eszközök, amiket össze kell szedned, világosan kivehetőek. A játékosok irányítása eltér a *Resident* forró-műszerétől, ezért meglehetősen

Miután kiismered a játékos-irányítás csínját-bínját, szembe nézhetsz és megküzdhetsz a gonosz erőkel. Az idővel meglehetősen idegesítővé váló örvény eljuttat egy kikövezett tábla-rácsra, aminek vajmi kevés köze lesz jelenlegi helyzetedhez. Kiábrándított, de a valós színfalak kimaradtak a játékból: nincsenek alsó és felső szintek, csak egy rács és rajta az ellenség. A csaták viszont nem fognak csalódást okozni egy RPG rajongónak sem: előre mély, kiválasztasz egy fegyvert vagy varázslatot, lesújtasz, és máris készülhetsz az ellencsapásra. Legtöbbször sikeres stratégiának bizonyul, ha a legkeményebb kalandoroddal (Edward) megközelíted az ellenfelet és közelharcra kényszeríted, míg a puhányabb *Koudelkát* hátrahagyod, és távolról is hatásos varázslatokat, illetve fegyvereket adsz a kezébe. A bevethető taktikák száma azonban korlátozott, mivel az ellenség könnyen áttörhet a frontvonalon. A szűk

Bár nem közelíti meg a *Final Fantasy* mélységét, van valami a *Koudelkában*, ami kiemeli a többi felszínes játék közül. Bonusz pontokat szerezhetek a fizikumom, illetve varázserőm helyreállításáért, a túlélés kulcsa pedig a sebek begyógyítása mielőtt kritikussá válnának, illetve megfelelő fegyverek és varázslatok bevetése. Összességében azonban mégis csak egy nagy poloskavadászat a játék némi RPG utánerzéssel fűszerezve. Hiányzik belőle az eredetiség, ami napokig a képernyő elé ültette a PlayStation mániakusokat. ■

Pete Wilton

**HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?**

FINAL FANTASY VIII,
az egyik legjobb játék
(PSM05 10/10)

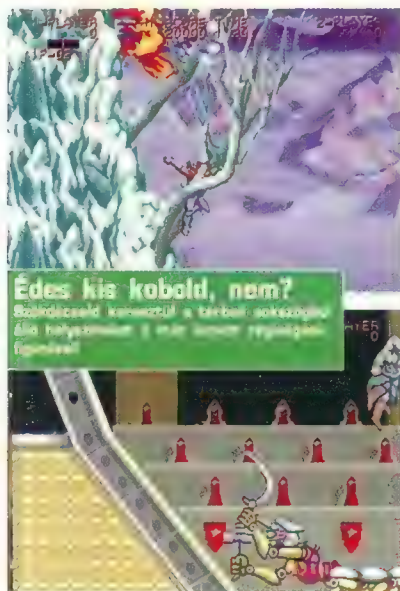
PlayStation

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Tűrhető, de nem kiemelkedő helyszínnek és csatajelenetnek	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Neheze kiismerhető játék előre látható csatákkal	4
■ ÉLETTARTAM	Négy lemeznyi monoton harc	6

EA Koudelkában két különböző programot, - egy RPG-t és egy 3D-s kalandjátékot - gyúrtak össze a fejlesztők. A házasság valószínűleg kiállja az idők próbáját, de még mindig a *Vandal Hearts II* és a *Resident* tűnik a legjobb partinak.

5



RAGADJ MEG EGY KARDOT ÉS LÁSS VILÁGOT: ÉLTETŐ SZLOGENEK... DE NEM ÖRÖKKÉVALÓK



Strider 2

Meglehetősen izgi játék teli bonusszal: egy ideig mindenképpen lefoglal

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Virgin
■ FEJLESZTŐ	Capcom
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

**HA EZ TETSZETT
MIT SZOLSZ EHÉZ?**
(PSM 8/10)
R-TYPES
A nyolcvanas évek hagyományos
oldalról célzó hatlövétűje

A mikor a *Strider 2* berobbant az irodába (a hátsó hajóablakon) mulatságos eseménysorozat vette kezdetét. Csapatunk egy része megsejtette érkezését és indianüvöltéssel, öklükkel az asztalt csapkodva rávetette magát a lemezre, hogy beteljesítse kardforgató álmait.

Utoljára ehhez hasonló hirtelen felindulást az eredeti *Strider* okozott, amely tavaly ünnepelte a 10. születésnapját. Akkoriban a *Strider* minden kis eldugott irodában ott volt, a Mega Drive-on, a Spectrumon és a Commodore 64-en, és klafa kis szórakozásnak bizonyult. Egy kardforgató titkos ügynök szerepét töltötte be, aki méltóságteljesen, a veszteségi statisztika állandó gazdagításával vágta keresztül magát az ellenséges bázisokon. Reggelire, ebédre és a délutáni teára is főnököket fogyasztott. Ó azok a régi szép idők!!! De már nem kell tovább nosztalgiznunk, ugyanis megjelent a *Strider* második konzolos változata.

A folytatásra meglehetősen sokat kellett várnunk, de ha eddig a *Strider*-hez hasonló játékra vágytunk, akkor a *Strider 2*-vel mindenképpen elégedettek lehetünk; kísértetiesen hasonlít az eredeti játékhoz. Titkos ügynökünknek már a *Strider*-ből ismert feladatokkal kell megbirkóznia. Ahhoz, hogy egyik szintről a másikra eljussunk le kell gyilkolnia minden útjába kerülő élőlényt, és be kell kerítenie a tiszteket. Nem túl sok agymunkát igénylő teljesítmény, de legalább pihentető. Rádásként a hagyományos, oldalról célzó japcsi hatlövétű is megtalálható benne.

A grafika különleges módon ötvözi a régi és új technikai elemeket. Míg az előttünk elhaladó háttérdiszletek 3D-sek és térbeli sokszögekből állnak össze, addig a szereplők kétdimenziós figurák. A játék során te magad is tanúja lehetsz annak, hogy ez a kombináció meglepően jól működik. A mélység hatások érdekes variációi felelősek a lenyűgöző

perspektíva változásokért, és a kis kétdimenziós figurák életszerűvé tételéért. A főnökök az egész képernyőt betöltő, lélegzetelállító nagyságú figurák, akik halálos erejű forró plazmát okádnak bűzös szájrnyílásukból. Undorító.

Meglehetősen izgi játék teli bonusszal, egy ideig mindenképpen lefoglal. A *Strider 2* legnagyobb hibája azonban az, hogy a hossza nem éri el egy teljes értékű játékét. Míg magasabb szinteken meglehetősen nehéz, ha alacsonyabb szinten játszol egy óra alatt túl vagy rajta. A szereplők változtathatók, de a játék menete nem, így nem sok minden bír rá arra, hogy sokáig nyüsszold ezt a játékot. Bár az eredeti *Strider*-t annak idején mindnyájan imádtuk, ma fájó szívvel kijelenthetjük, hogy a mostani játékokhoz képest, a *Strider 2* már elavult és túlságosan egyszerű. Amennyiben hosszú távú befektetésre vágysz, semmiképpen sem ajánljuk. ■

Al Bickham

PlayStation
Magazin

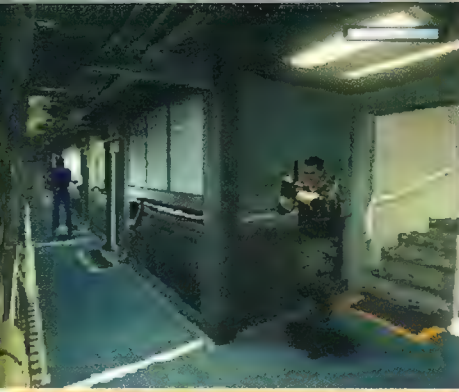
ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	a 2D-s és 3D-s ábrázolás kitűnő kombinációja	7
■ JÁTSZHATÓSÁG	egy csipetnyi szórakoztató „old school” (hagyományos) brutalitás	7
■ ÉLETTARTAM	Az igazi ünneprengő rész: egy pillanat alatt megundod	3

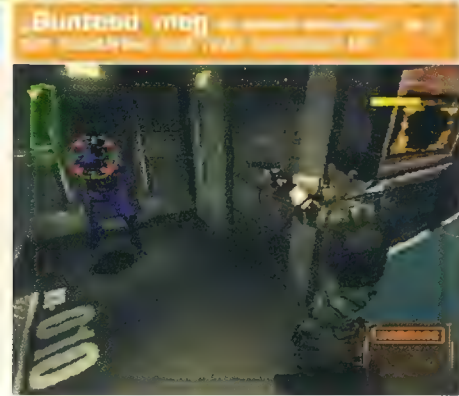
■ ÖSSZEKÉP
Dobd el az agyad, nem lesz rá szükséged a *Strider 2* közben – és ez nem feltétlenül baj. Nem rossz játék, amíg tart, egy gond van csak, hogy viszont nem tart sokáig

6

A TÍZBŐL



Jack, you're not alone.



Jegyeket
...
...
...
...
...
...



NEM, NEM, HADD MENJEN! CSI-HU-HU-HU, CSI-HU-HU...



Chase The Express

„Mióta számít az *Under Siege 2* irányadónak a játékok terén?”

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	SCEE
■ FEJLESZTŐ:	Sugar & Rockets
■ MEGJELENÉS:	Szeptember
■ KORHATÁR:	15 év fölött
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	Egy

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(PSM 08 10/10)
Egyszerűen briliáns, gondolkodtató rejtvényekkel

Talán megfordult már a fejedben, hogy tovább üldözd a robogó vonatot, hátha izgalmasabbá válik a játék. Ám ne felejtssd: „A temető tele van optimistákkal.” A gyengécske forgatókönyv egy katonai vonat, egy terrorista támadás és egy nukleáris robbanófej körül bonyolódik, és gyanúsán hasonlít egy már jól ismert játékhoz. De mióta számít az *Under Siege 2* irányadónak a játékok terén?

Azt állítani, hogy a CTE a *Resident Evil* alapján készült, távolról sem helytálló. A programozók valójában minden részletet lemásoltak az irányítópulttól kezdve a készlet-nyilvántartáshoz használt betűtípusokig. Sőt, még az enged-le-a-kádat-és-megtaláld-a-kulcsot trükköt is átvették. Amit elfelejtettek utánozni, az a feszültség, a játszhatóság és a mögöttes tar-

talom. Ezek után nem meglepő, hogy a csatajelenet kész katasztrófa. A kézi célzórendszer az ellenségre helyez egy keresztet, és apró nyilakkal jelzi a célzás pontosságát: épp, mint a *Syphon Filter*-ben. Hála a *Resident*-ben megszokott rögzített kamera-beállításoknak, a játék több mint 90 százaléka a kamera látószögébe. Ha eddig nem lőnek szitává, elkezdhetsz tüzelni. Ha takarékoskodni akarsz a municióddal, és inkább elbújsz a járőrök elől, csak ki kell kerülnöd a látószögükből. A következő trükköt a kutyáknál kell bevetned: ha meg akarsz szabadulni tőlük, hajolj le, különben a golyók elrepülnek az ebek fölött.

Ha játszottál a *Resident Evil*-lel, már tudod, milyen idegesítően hosszúak a pályák közti szünetek. Vajon kinek az ötlete

volt ezeket az üresjáratokat a vonat aktuális állomáshelyéről tájékoztató FMV filmmel kitölteni?

A játék általános problémája, hogy az egész történetet a vonat szűk zárt terében játszódik, ahol előre-hátra rohangálva kell a feladatot megoldanod. Keveseket kárpótol a negyedil. kocsi találatok és a tizenötödikben felhasználandó kis kutyáért folytatott harc izgalma a játék összes hibájáért. A fejlesztők jóindulatát egyedül az bizonyítja, hogy legalább a programot tartalmazó két CD-t megkímélték a szerverdéstől, mivel négy-öt óra alatt a játék végére lehet érni. Persze, csak akkor, ha nem egy különleges befejezést választasz.

A Chase The Express pályafutása valószínűleg egy kamikázé-bombázó repüléséhez lesz hasonlatos: nagyot durran és nem túl hosszú életű. ■

Zy Nicholson

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

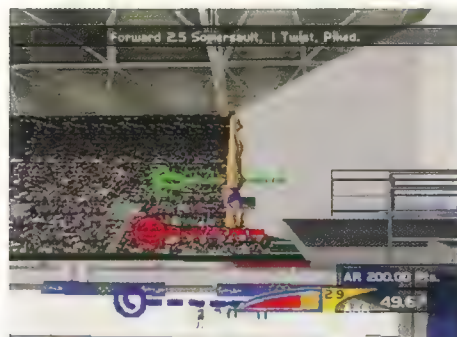
- GRAFIKA: Monoton, durva textúrával és zavaró FMV-kkel. **5**
- JÁTSZATHATÓSÁG: Ha a harci-rendszer nem működik fairén, minek egyáltalán harcolni? **3**
- ÉLETTARTAM: A másfajta befejezés lehetősége nem jelent erős késztetést az újrajtszásra. **2**

ÖSSZKÉP:

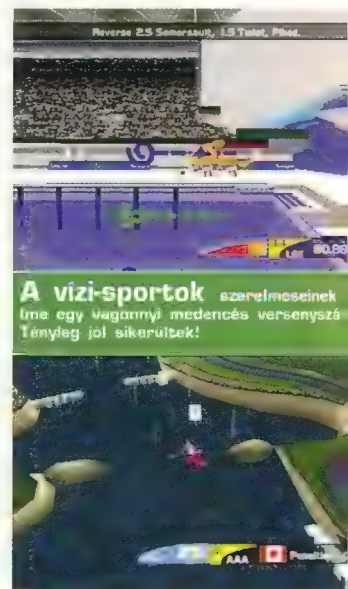
Egy egész könyvtárra való hibát sikerül az alapon-cepcebe belezsúfolni, de más szempontból sem nyújt sok örömet a játék. Nem lesz könnyű kitörölni ezt a szegényfoltot játékkészítés világából.

4

A 10-BŐL



Ugrás, szökellés, más egyéb – csak gyorsan azokkal az ujjakkal! Ahogy várható volt, a játék edzésezzel pulólése a nap sztárja, azonban emellett stratégizásra is marad idő.



A vízi-sportok szereplőseinek lime egy vagannyi medencés versenyszám. Tényleg jól sikerültek!

MEGSZÁLLOTT, LÓGÓS, VAGY HÉTVÉGI SPORTOLÓ – TE MELYIK KATEGÓRIÁBA TARTOZOL?



Sydney 2000

„Rengeteg és élvezetes a kétjátékos mód,

KARTOTÉK



■ KIADÓ	Eidos
■ FEJLESZTŐ	ATD
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

Kevesen merték versenyre hívni az atlétikai játékok királyát, az *International Track And Field*-et, egy okból: a játék úgy tűnt, hogy a lehető legmagasabb szinten valósította meg a gombpöflést. Ekkor azonban megjelent az Eidos, hogy bemutassa a nyár másik fő sporteseményét, és még egy igényesen kidolgozott Egyjátékos móddal is kecsegtet, hogy mélységet adjon a(z ujj)fájdalmas játékmenetnek.

Egy komoly probléma az atlétika-szimulátorok fejlesztőinél, hogy úgy készítsék el az idegesítően fájdalmas játékmenetet, hogy a játékosnak megérje az összes remegő ujj – tehát vagy kell valami, ami végig ébren tartja az érdeklődését, vagy a játék végén kell bemutatni valamit, ami megérte a fáradságot. És bár a *Sydney 2000* hasonlít a *Track And Field*-re annyiban, hogy nagyon jó érzés vele legyőzni a barátaidat, nem mindig üti meg a mércét.

A játék maga 12 sportágat szerepeltet, a hagyományos kedvencektől – itt említendő a 100m-es futás és a gerely-

hajítás – az újabbakig, mint a kajakszalom és a kerékpározás. Ami igaz, az igaz, az Eidos-nak sikerült megtalálnia az egyensúlyt az ügyességet és az agyatlan gomb-gyilkolást igénylő versenyszámok között, mint például a 110m-es gátfutás, vagy a 100m-es úszás. A galamblövészet esetében például összpontosításra és precizításra van szükség.

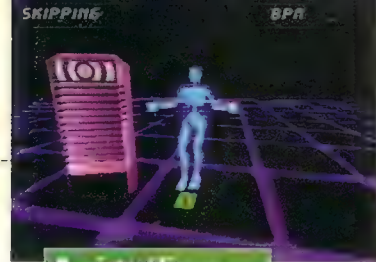
Sajnos, az a jellemző, hogy a gombokat pöflölve megfelelően felgyűrhatod a játékosaidat, az élvezeti skála rossz oldalán helyezkedik el. És bár növeli az időt, ami a játék megnyeréséhez szükséges, egy verseny-alapú, ötlete-sebb rendszer jobban működött volna.

Sajnos a töltési idők maratoniak. Még a Gyakorló módban is, ahol pedig a versenyszámokat sokszor meg kell ismételn, állandóan várni kell a töltő-tésre; ez pedig nagyon idegesítő tud lenni.

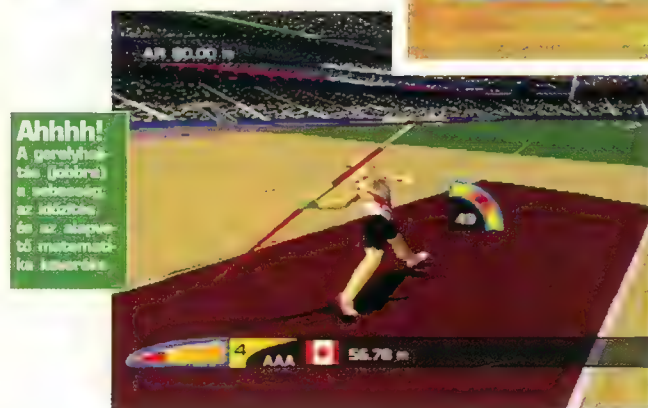
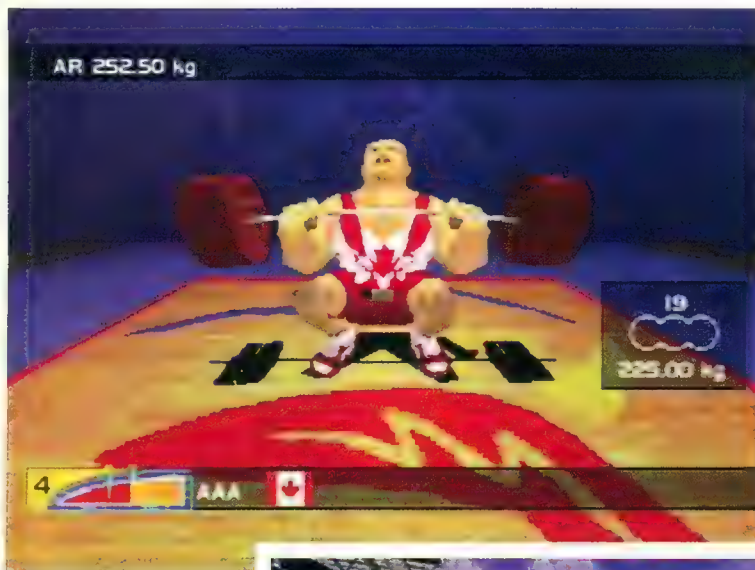
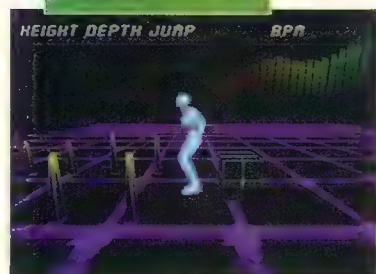
Van néhány olyan terület, ahol úgy látszik, hogy az ATD meg akarta magának spórolni a munkát. Például a sportolók mozgásrögzítése olyan, mintha

egy embertől származna. Az eredmény pedig egy szuper-nehézsúlyú súlyemelő, aki kecsesen rázza a csuklóit egy-egy sikeresen bemutatott gyakorlat után. visszajátszási szögek is enyhén gyanúsak – ha olyan balszerencsés vagy, hogy sprintnél a közelebbi oldalról szemléld a lödőt, előfordul, hogy semmit sem látsz. Persze azért nem csak negatív tulajdonságai vannak a játéknak: a kommentár, az arénák, és a sportolók felszerelése mind hivatalos licenccel rendelkezik, és ez valamennyire segít előteremteni az olimpiai hangulatot.

A *Sydney 2000* sok kellemes kétjátékos pillanatot tartogat a számodra, de az egyjátékos mód gyakorlatilag pocsék. A tornatermi gyakorlatok sokkal kevésbé szórakoztatók, mint a valódi verseny, és az Eidos jobban tenné, ha átgondolná a stratégiáját, amivel a játékot hosszán tartóvá akarja tenni. Nem lenne, ha beletennének még egy pár sportágat? Biztos nem lenne olyan nehéz odacsapni a meglévőkhöz a távolugrást, a 200m-es futást, a diszkoszvetést, és az új úszó-számokat, mivel



A virtuális...
Például a kombinált...
minél jobb...
a tornabemutató...
egyedül...
Ez egyébként...
széleskörű...



de végül is egyedül az igazi

mind a játékban meglévőkön alapulnak. A Sydney 2000-n látszik, hogy sokat dolgoztak vele, de még így sincs meg benne az a plusz, ami az olimpiai aranyérem elhódításához kell. A készítő megpróbálták a versenyszámok változatosságával és a játékosok olimpiai módban történő fejlesztésével elérni, hogy a játék magával ragadóbb legyen, mint az International Track And Field, sajnos ez nem sikerült: ugyanúgy a játékos mód dominál, mint a hasonló stílusú gombgolyos programok esetében. Ahogy azt mindenki tudja: „Egyedül nem megy...”. A Sydney 2000-n ugyan látszik, hogy sokat dolgoztak vele, de még így sincs meg benne az a plusz, ami az olimpiai aranyérem elhódításához kell. ■

Lee Hall



PlayStation Magazin

ÉRTÉKELES

- **GRAFIKA** Nagyon jó, de tulajdonképpen végig ugyanaz **8**
- **JÁTSZATHATÓSÁG** Bátor – még ha nem is tökéletes – próbálkozás az egyjátékos fronton **7**
- **ÉLETTARTAM** A többjátékos mód örökké király marad; az olimpiai mód is kellemes **7**

■ **ÖSSZKÉP**
Sokkal élvezetesebb, mintha egy sajtószelővel döröglenéd az ujjaidat, bár az eredmény végül ugyanaz. Kimerült, fáradt, és használhatatlan leszel hetekig. Jó próbálkozás, de sajnos az utolsó gátat nem sikerült vennie.

Sydney 2000

HOGY KELL....

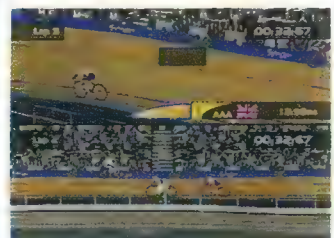
NYOMNI A PEDÁLT AZ ARANYÉRT A SPRINT-VERSENYEKEN



Az elején tekerj gyorsan, és az első kört olyan 75 százalékos teljesítménnyel tedd meg...



A második körben pihenj egy kicsit, és készülsz fel a végső csatára...



Végül pedálozz örülten, mintha démonok szálltak volna meg, amíg elsőnek át nem érsz a célvonalon.

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
Csak a grafikája (PSM08 7/10)
nivalót maga után.

AHOL BÉNA EMBERKÉK BÉNA JÁRMŰVEKKEL SZÁGULDOZNAK



ATV Quad Power Racing

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Acclaim
■ FEJLESZTŐ	Climax
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

Normális körülmények között az ember azt hinné, hogy végigdöngölheti az összes pályát egy négykerekű motorral, ám el kell hogy szomorítsam a rajongókat. A játék elején a gyakorló pályákon furcsa módon még nem borulunk fel az első kanyarokban, pedig homokdűnéken és jégen is szalamoszhatunk, viszont ha már jobban belemélyedünk, észrevevesszük hogy a legkisebb kavicsokon is könnyebb elcsúszni, mint egy banánehéjon.

Nyugodtabb lenne a lelkiismeretünk, ha csak ennyi kivételnél találnánk az ATV Quad Power Racing-ben. De sajnos a játék tele van kevésbé szembetűnő és nagyon is szemétszűrő hibákkal. A legidegesítőbb az, amikor egyszerre több jármű is feltűnik a képernyőn, mert ekkor olyan érzésed tá-

mad, mintha a processzor kiszállna a gépből, és káromkodva becsapná maga mögött az ajtót. Ugyanis a 80 km/h sebesség inkább húsznak tűnik az esetek többségében. Sajnos a grafika sem sikerült valami szemet gyönyörködtetőre. Vannak olyan helyek a pályákon, ahol a dombos részeknél a grafika hiányossága miatt látod az ellenfeleidet, amint épp egy sziklán hajtanak keresztül, és ez a tény azon felül, hogy idegesít, még könnyen meg is téveszthet. A pályák felépítése is olyan sablonos sémából áll, hogy az első kanyar után már tudni fogod mi vár rád a következőben. Nem is beszélve az útra belógó temérdek gazról. Szomorú, hogy ezt kell mondanom, de az ATV olyan béna lett, hogy ezt még tovább rontani már művészet lenne. ■

Al Bickham



"Ami minket lelomboz" 1
Gyengen kivitelezett grafika, halálra to-mott képernyő, bizonyos lassúság és nagyon csúszka pályák. Akkor inkább költö-el az arát a Vidám Parkban...



PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA	Semmi említésre méltó... 4
■ JÁTSZHATÓSÁG	...itt még annyi sem. 3
■ ÉLETTARTAM	Ahogy jött, úgy ment. 2

ÖSSZKÉP:

Ez a játék idáig sem hiányzott senkinek, de ezentúl biztos, hogy nem is fog. Az ATV Quad Power Racing egy igen alultáplált szerzemény gyenge grafikával, nem igazán korszerű játéshatósággal. Azt ajánlom mindenkinek, hogy messziről kerülje el!

KÖZLEKEDÉSI SZABÁLYOK? MINEK?



Street Scooters

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Eon
■ FEJLESZTŐ	TYO
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

Egében a robogókról sajnos azok az emberek jutnak az eszünkbe, akik a motorról kapják le a mit sem sejtő járőrelő válláról a táskáját, és egy észveszejtő kamikaze üvöltés kíséretében el is tűnik a tett színhelyéről. De szerencsére ez a tény egy pár év leforgása alatt „kiment a divatból”, és ma már örömmel száguldozunk a városban kisméretű járgányunkkal.

Azonkívül, hogy mindennapiaink szörnyű forgalmi dugóit elkerülve kell kis sikátorokon át közlekednünk, még a Road Rash-ből már jól ismert küzdelem is a tennivalóink között szerepel. A számos választható karakter mindegyike fel tud kapni valami használható tárgyat menet közben, amit csekély odafigyeléssel hozzávághatunk riválisainkhoz. De ha ez

valamilyen okból kifolyólag túl komplikálnak tűnik, akkor csak rúg bele egyet és ellenfeled szépen felkenődik a falra. Hiszitek, vagy sem, ebben a játékban minden olyan motívum szerepel, ami egy pompás játékhoz kell. Remekbeszabott pályákon, nélkülözhetetlen zárt téren belüli és szabadban való üldözéseken, lépcsőfeljárókon, vízeséseken és rengeteg bezárt ajtón kell átgázolnunk. Számos opciók közül válogathatunk, beleértve a gyakorló-, és a bonuszpályát, ahol egy kissé hiperaktív macskát kell elkapnunk. Ez idáig mind nagyon dicséretes, de a Street Scooters sajnos olyan, mintha nem lenne igazán befejezve. A grafika hiányos, a pályák néha összefüggéstelenek, és a harc sem funkcionál úgy, mint ahogyan kéne. És ez igazán nagyon bosszantó. ■

Paul Rose



"Ami minket lelomboz" 2
Az biztos, hogy ez nem London 1965-ben, de azért nem olyan rossz. Mikor jön már a Modern Talking?

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA	Nagyon részletes, de csak a rossz értelemben. 5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Játszható, csak egy kicsit hiányos. 6
■ ÉLETTARTAM	Biztos, hogy nem csak egyszer fogod végigvinni. 6

ÖSSZKÉP:

Azzal, hogy csodálatosan kivitelezett pályákon arra mehetsz, amerre csak akarsz, a Street Scooters kiérdemelte a megbecsülésünket. De annak is sajnos csak a felet, mert a grafika néha rémisztően hiányos.

AMITŐL A HAB CSAK A SZÁDBÓL FOG JÖNNI



Wild Rapids

KARTOTÉK

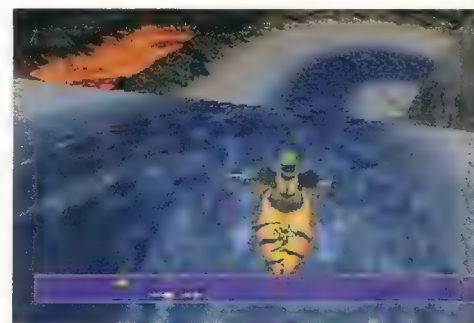
■ KIADÓ	Eon
■ FEJLESZTŐ	Fujimic
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

Ez egy olyan játék, ahol a szabályokat nyugodtan elfelejtheted, mert nincsenek is, úgyhogy ellenfeleidet egy könnyed mozdulattal átfordíthatod a vízben, természetesen akaratuk ellenére. A lényeg, hogy minél extrémebben evezz le az éppen aktuális folyón vagy vízesésen.

Nem is csodálkozunk azon, ha ez már felkeltette az érdeklődésedet. De a *Wild Rapids* minden, csak nem izgalmas. Ugyanis a játék felépítését valószínűleg egy olyan „hozzáért szakember” készítette, aki biztos, hogy még életében nem látott egy szimpla evezőt sem. Sőt, a víz grafikai kivitelezése is páratlanul gyenge, mert inkább hasonlít egy kékszíni aszfaltútra, mintsem egy folyóra, nem is beszélve a temérdek kitüremkedő szikláról. Olyan idióta és irreális akadályokat kell kikerülnöd, amik egy igazi vadvízi kaja-

koznak még a legrosszabb rémálmaiban sem fordulnak elő. Példának okáért jéghegyek, lávafolyam és alligátorok próbálnak majd megakadályozni abban, hogy az első helyezést elerd. A *Wild Rapids* igen silány és összefüggéstelen opcióival csak még jobban összezavarja a játékost, ahelyett, hogy inkább egyszerűnek és átláthatóbbnak kéne lennie. Ráadásul a kétjátékos mód is olyan gyatra, hogy még az életkedve is elmegy az emberek. Pedig ez lehetett volna a játék mentőmellénye a totális kudarcból. Ami nem is csoda, hiszen meglepve észleltük, hogy ugyanaz a fejlesztőgárda felelős ezért a játéért, mint a szintén nem túl egyszerű akadályokkal teletűzdelt *Cool Boarders*-ért. Oh, istenem. Könyörögve kérek, hogy a továbbiakban ments meg a többi iszonytató extrém sporttuktól. ■

Paul Rose



PlayStation

Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Hát, a feeling-et jól eltalálták. 3
■ JÁTSZHATÓSÁG	A WC lefolyóban biztosan szebben mutatna. 2
■ ÉLETTARTAM	Talán valamennyire még élvezhető is. 3

■ ÖSSZKÉP

Az biztos, hogy úszógumi nélkül úgy elsüllyedne a játékrengetegben, mint egy darab kő. Az időt nagyon jó, de egy kis eredetiséget is vihettek volna a *Wild Rapids*-ba, ez napjainkban már nagyon kevés, mert ennél a programnál gumicsónakkal a Balaton is sokkal izgalmasabb.

3

A TÍZBŐL

SZÜLŐI FIGYELMEZTETÉS: EBBEN A JÁTÉKBAN NEM KELL ELEMET CSERÉLNİ



RC De Go

KARTOTÉK

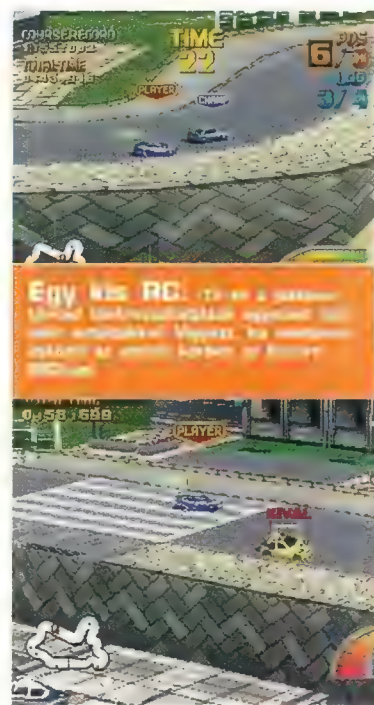
■ KIADÓ	Acclaim
■ FEJLESZTŐ	Taito
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Mi nagyon kedveljük a Taito-t, azt a céget, aminek a *Bust-A-Move*-ot és a vadonatúj *Landmaker*-t köszönhetjük. Éppen ezért nem is számítottunk az *RC De Go* megjelenésére. Ez körülbelül olyan, mintha Berényi Miklós elmenne közlekedési rendésznek – valahogy nem a műfaja. De ez nem csak szimplán egy Taito játék, ez inkább egy kifejezetten béna Taito játék.

Az ötlet egyszerűen csodálatos. Vegyél alapul néhány távirányítós kisautót, és versenyeztess őket kül- és beltéren egyaránt az előre kialakított pályákon. Olyan, mintha a *GT*-t és a *Re-Volt*-ot ötvöznénk. Bárcsak így lenne... Mielőtt az autók a startvonalhoz kerülnének olyan érzés kerít a hatalmába, mintha a Taito szándékosan összekeverte volna a kocsik irányítási

frekvenciáit. Ráadásul a kamera is a lehető leghetetlenebb állásokból mutatja az autókat, ugyanis össze-vissza forog. Ezt az autók szinte már betegesen érzékeny irányítása nehezíti meg, ráadásul az állandóan váltakozó kameraállások miatt még azt sem látod, hogy milyen dőlésszögű kanyar van előtted. Emiatt biztos, hogy sorozatosan vagy a falnak, vagy az ellenfeled autójának fogsz ütközni. Ráadásul végig arra kell figyelni, hogy ki ne fuss az időből és ezért olyan minden egyes verseny, mintha sosem érne véget. Egyszóval legalább harmincötféle kameraállás váltakozik csak egy pálya leforgása alatt, ami miatt az adrenalin szinted biztos, hogy az egekig fog szökni, ahelyett hogy az legyen a legnagyobb gondod, hogy hogyan tudnád betuszkolni a fejedet az aprócska motorházatetőbe. ■

Pete Wilton



PlayStation

Magazin

ÉRTÉKELÉS


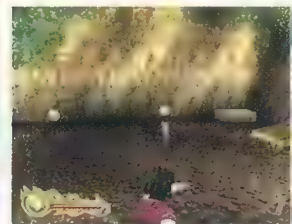
■ GRAFIKA	Pompás színek és tökéletesen aprólékos, de egyben zavaró 6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Az idióta kameraállások és az irányítás is szörnyű 4
■ ÉLETTARTAM	Számos tennivaló, de valamiért mégsem hoz lázba 4

■ ÖSSZKÉP

Néhány eredeti ötlettel teljesen egyedivé lehetett volna tenni az *RC De Go*-t, de annyi fantasztikus autós játék jelent meg a riválisaként, hogy semmi értelme pont erre pocskolnod a pénzedet.

4

A TÍZBŐL



The photograph shows a large, multi-story building with a complex facade. The building has many windows and architectural details, suggesting it is a government or institutional structure. The image is somewhat blurry and has a high-contrast, almost graphic quality.




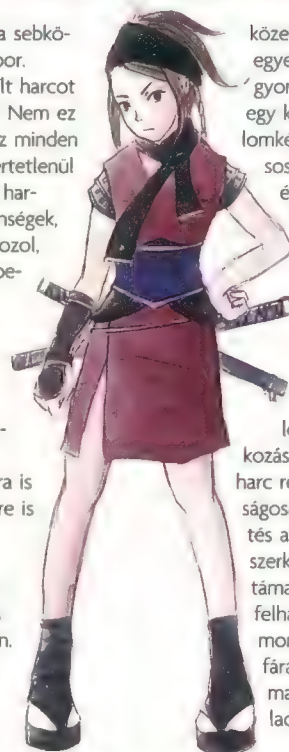
Tenchu 2: Birth Of The Assassins

„Nem ez az a játék, ahol nekieshetsz minden ellenségnek, hogy

■ KIADÓ	Activision
■ FEJLESZTŐ	SEJ
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	18 év
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

Az első rész rajongói ismerik már a lényeket. Lehetsz Rikimaru vagy Ayame, két ígéretes nindzsa, és lopakodást, ravasszágot, és némi tervezést igénylő küldetéseket kell végrehajtandó. A munka elvégzéséhez rendelkezésedre áll a kardod, egy maszokarom, és egy rakás

A rajongók azonban arra is emlékeznek majd, hogy erre is van megoldás. Tartsd lenyomva az -t, és Lopakodó módba kerülsz, ami bár lassabb a normális mozgásnál, teljesen zajtalan. Amíg nem kerülsz az ellenség látóterébe, és oldalról, vagy hátulról



A Tenchu 2 egyik erős
sége a mód, ahogyan a
terepet felhasználhatod
lopakodásra. Egy pár próbá
kozás után rádobbsz a nyílt
harc reménytelenségére – túl
ságosan sok egészségpont-vesz
tés ahhoz, hogy tartós mód
szerként használd. A terepet
támadásra és védekezésre is
felhasználhatod: mi történne
mondjuk, ha felkúsznál arra a
fára? Talán felülről vethetnéd
magadat a gyanútlanul elha
ladó ellenségre, hogy aztán

HOGY KELL...

CSENDES ORV- GYILKOSSÁ VÁLNI



Az egész erre megy ki – a pusztító erő helyett a meglepetést felhasználni fegyverként. A trükk az, hogy fedezékek mögött kell bujkálni, amíg csak el nem éred az ellenfeledet.



Most osonj fel a legközelebbi falra, és a Nézelődés gomb (O) segítségével tartsd a szemed az ellenségén. Ne mozdulj, amíg nem vagy benne biztos, hogy hátat fordított neked.



Jól csináltad, és a jutalmad egy jelenet, ahol Rikimaru megmutatja, mit tud a karddal – így kell stílusosan és hatékonyan megszabadulni az ellenségektől.

**HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?**

TENCHU

Nem olyan kidolgozott, mint a folytatás, de így is teljesen jó. (PSM 7/10)

7

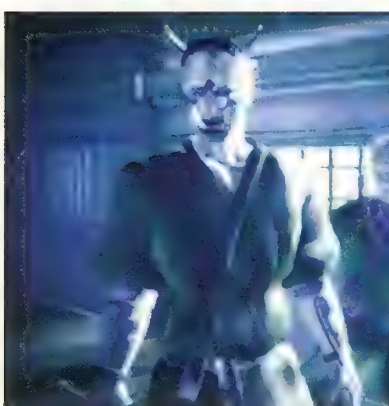
A TÍZBŐL



Nyugozz le – pihenés! A játék első részében közben névtelünk azt se tudja, hol van, mikor valaki az egyből ugrik rá



Egy élő ember: a maszkos fickóról van szó. Húzd vissza a szarvaknál fogva, majd tekerd ki a nyakát, ne zavarogon tovább. Na, ez se megy már fansangra ebben a szarikóban...



”aztán sértetlenül kerülj ki a küzdelemből”

csendesen végezhesz vele? Mindig talá-
lékonyak kell lenned, hogy felhasznál-
hasd a környezetet, akár erdőről, ten-
gerparti városról, vagy hegyi települése-
ről van szó.

A játék egyetlen rossz tulajdonsága,
hogy nem sokban különbözik az eredet-
itől – nincsenek új mozgások, csak egy
újabb csomó lopakodós küldetés. Ez azért
nem sokat ront a hangulaton – még min-
dig hamisítatlanul élvezetes, és ha egy
küldetés esetleg legyőzne, egyből megjön
a kedved, hogy újra játssz, és szembeszállj
vele a győzelemért. Ennyi elég is törté-
nelmileg hűtlen nindza barátainkról – a
Tenchu 2 kötelező azoknak, akik kihagy-
ták az első részt, és megér egy pár kelle-
mes órát azoknak is, akik nem. ■

Al Bickham



Új küldetések – a Tenchu 2-ben lehetőség
nyílik saját küldetések és karakterek létrehozására

**PlayStation
Magazin**

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Kidolgozottabb és gyorsabb, mint az első részé 8
■ JÁTSZHAZÓSÁG	Kihívást jelent, de nagyon élvezetes 7
■ ÉLETTARTAM	A Küldetésszerkesztő használatával hatalmas 8

■ ÖSSZKÉP

A Tenchu 2 egy vagy két pontot elvesztett ott, hogy nem sokkal több, mint egy küldetéslemez az első részhez. A Küldetésszerkesztő azért biztosítja, hogy ne und meg egyhamar.



Ezek a kiskrapekok jobban tennék, ha ki-mosnák a mocskos szájukat. Mit szólna a má-májuk, ha hallaná őket?



Bombariadó. Építs fel városokat, majd rombolj le min-dent, hogy nagyobb ha-tóerejű fegyverekhez juthass hozzá, és segí-gyünk könnyebben hidegre tolnod az ellen-séges kishaverokat.



BARÁTOKRA MINDENKINEK SZÜKSÉGE VAN. MÉG AKKOR IS, HA ANNYIT

KÁROMKODNAK, MINT A TEAM BUDDIES KIS TÖPSZLIJEI..

Team Buddies



„Minden megbízatás egyedi megoldást igényel”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Psygnosis
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	15 év felett
■ JÁTÉKOS SZÁMA	1 vagy 2

**HA EZ TETSZETT
MIT SZOLSZ EHHEZ?**
SYNDICATE WARS (PSM 9/10)
Pazar stratégiai játék. Tartsd szárazon a pus-
kapor és tüzelj, amikor elérkezik a pillanat!

Jó néhány megdöbbentő játék je-
lent meg már a piacon. Volt már
szerencsénk sokkoló játékokhoz
is. Az ismertebb programok néme-
lyike még a „botrányos” jelzőt is kiérdemelte.
De a *Team Buddies*-nál durvább játékot még
nem láttott - jobban mondvá hallott - a világ.

Döbbenetes! Valahányszor egy kishaverodat
lövés éri, leesik egy sziklafalról vagy bepancsol
valakinek, éktelen káromkodásba kezd. Ne értse-
tek félre, nem kívánunk erkölcsi prédikációt tartá-
ni nektek, de ami sok, az sok: a *Team Buddies*
trágárkodási szintje már az elviselhetetlenség ha-
tárát súrolja. A játék színvonalát egyértelműen
lerontják a felesleges, legkevésbé sem vicces al-
pári kifejezések. De hát akkor mi a játékban a
vonzó? Ha túl tudunk lépni a szalonképesnek
semmiképpen sem nevezhető nyelvezeten,
megállapíthatjuk, hogy a *Team Buddies* kifeje-
zetten szórakoztató játék. A feladatot egy csapat
kishaver („Team Buddies”) - pöttöm, kukaalakú

krapek - elirányításából áll, akiknek egyetlen
céljuk az életben, hogy minden útjukba akadó el-
lenséges töpszlit felrobbantsanak. A fegyverek
természetesen nem az égből pottyannak le hoz-
zád, magadnak kell létrehozni őket. Minden szint
tartalmaz ledobási pontokat, ahonnan a felszere-
lési egységek ejtőernyőn érkeznek el hozzád. Elő-
ször el kell szállítanod ezeket az egységeket a bá-
zisodra, majd az egységek kombinálásával új, na-
gyobb hatóerejű fegyvereket kell létrehoznod.

Az alsóbb szinteken, ahol egy vagy két egység
felszereléshez juthatunk hozzá, vadászpuskákat,
gránátokat és új kiskrapekokat kreálhatsz. A ké-
sőbbi hadjáratok során már tankokhoz, sőt még a
Nagy Lépegető Harci Löveghez is hozzájuthatsz.
Ezek a nem mindennapi részletek nemcsak a játék
különleges hangulatához járulnak hozzá, hanem
egyben fontos stratégiai elemek is. Az összes
megbízatás egyedi megoldást igényel, hogy meg-
nyerjed-e a játszmat, az azon múlik, milyen fegy-
vereket állítasz elő. Néhány küldetésnél fontos a

gyorsaság és a fürgé gondolkodás, a feladatokat
időre kell megoldani. Az ilyen kihívások esetében
nem érdemes időt vesztegetned arra, hogy egy
halom felszerelési egységből egyetlen ágyút épít-
fel. Valószínűleg jobban jársz, ha összeeszkábálsz
egy pár extra kishavert és néhány vadászpuskát.
Ezek a fejtörők különösen szórakoztatóvá teszik
a játékot.

Az alpári kifejezések tárházán túl a játék má-
sik hibája, hogy időnként pokolian nehéz. De ne
keseredjetek el, minden küldetés végrehajtható.
Bár lehet, hogy több tucatszor neki kell rugasz-
kodnotok a játéknak, mire megtaláljátok a megol-
dást, végül mégis sikerülni fog. Klafa kis játék; kár
azért a sok felesleges káromkodásért, nélküli a
játék minden bizonnyal nagyobb sikernek örvend
hetett volna. A sok mocskos kifejezés egyetlen
eredménye, hogy a fiatal felhasználók egy része
valószínűleg nem játszhat majd az amúgy kitűnő
programmal. Szégyen, gyalázat. ■

Al Bickhar

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELES

- GRAFIKA
- JÁTSZHATÓSÁG
- ÉLETTARTAM

Lenyűgözően 3D-s, néhány kedves figura 8

Helyenként túl nehéz, de magával ragadó intelligens játék 7

Trükkös kis játék, jó ideig el leszél majd vele 8

ÖSSZKÉP

Rendkívül eredeti, szórakoztató játék. Ha megbirkózol a nehézségi fokok rendszertelen váltakozásával és az ismétlődő káromkodásokkal, akkor sok megmosolyogni való részlettel találkozhatsz majd a *Team Buddies*-ban.

7
A TÍZBŐL

ONKYO®

*Megérkezett
az Onkyo legújabb
DVD-játszója!
Keresse boltjainkban!*



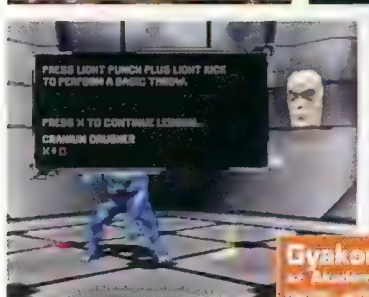
119 990 Ft

DV S535 (fekete és ezüst színben)

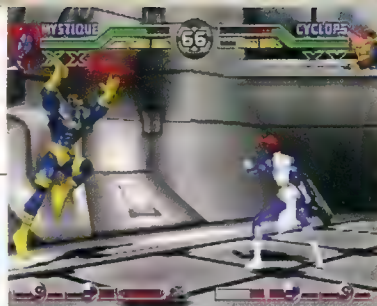
annex®

A házimozsi specialista

Márkaboltjaink: Budapest XIII., Hegedűs Gyula u. 2.
(Szent István körút sarok) • Telefon: 236-0665, 236-0666
VII., Dohány u. 1/C • Telefon: 269-6861,
V., Szabadság tér 5-7. (Bank Center) • Telefon: 302-9027



... ..



X-Men: Mutant Academy

Mit tennél egy sarokba szorított, védekezésre képtelen ellenféllel?

■ KIADÓ:	Activision
■ FEJLESZTŐ:	Paradox
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?


BLOODY ROAR 2 (PSM 8/10)
 Bloody Road 2, ami gyors
 játszhatósága révén, még ma
 is az egyik legütőképesebb
 bunyós játék.

Többé nem kell egyedül éreznünk magukat az X-Men rajongónak, hiszen a világ összes tévécsatornája és utcája Wolverine illetve Storm arcképevel van teleaggatva. A filmforgalmazók valószínűleg bosszankodva szemlélik a 20th Century Fox idei slágerfilmjére épülő *X-Men: Mutant Academy* játék sikereit, mivel értekesítői remekül meglovagolják a mozi reklámját.

A Paradox fejlesztői a hagyományos 2D-s megjelenítés helyett egy 3D-s hangulatot próbáltak elérni a játékbán, megfűszerezve azt néhány kamera-effektre épülő látványos mozdulattal. Ennek ellenére a program legfőbb hibái épp a divatját múlt 2D-s formátumához kapcsolódnak. Például a sarokba szorított ellenfél képtelen védekezni a rázúduló ütésekkel szemben, mert nem tud oldalra gurulni. Az ütközés-érzékelés szintén hágy némi kivetnit valót maga után: ha a játékosud önmaavál har-

col, a találatok pontosan érzékelhetők, ám mikor más szereplőkkel kerül szembe, az ellenfél fejére mért csapások gyakran harminc centivel is a célpont mellett csapódnak be.

A támadó mozdulataid a legtöbb küzdelemben korlátozottak, de ellenfeleid mesterien alkalmazzák a nehezen kivitelezhető speciális powermozdulatokat is. Könnyen kényszeríthetnek közelharcra, ahol a védekezés rengeteg energiát fel fogja emésztetni. A számítógép által irányított ellenfelek védtelenül ökolcsapásokkal árasztanak el, és a roham után nem lesz könnyű egyenrangú ellenfélként továbbharcolnod.

A speciális mozdulatokat az ütés után többször megnyomott  gombbal aktiválhatod, melynek eredményeként rohaid sajnálatos módon szánalmassá és fantáziátlanná válnak. Például a *ütés* gomb többszöri megnyomásával csupán ugyanazt az ütest ismételtgetheted: a várt összetett támadó mozdulatot, amiket a *Tekken* 3-ban meismisíthetél elmaradnak.

A *Mutant Academy* szereplői sokkal inkább kartondobozból kivágott mesefigurákra, mint superhőszökre hasonlítanak. Ráadásul, az erősebb játékosok kezdetben nem is hozzáférhető Kiegészítve mindezt egy kellemes kétféleképp módossal, olyan játékok kapunk, ami csak hosszú felkészülés és többszöri nekirugaszkodás után válik igazán élvezhetővé. Míg a legtöbb program kibővített Story- és Challenge-móddal próbálja az élettartamot megnyújtani, a *Mutant Academy* az Academy-módtól remél hosszú életet. Sajnos, azonban a serdülőkor is meglehetősen hosszúra nyúlik, és még a legalapvetőbb mozdulatok, - pl.: a szűrés -, elsajátítása és alkalmazása is túlságosan körülményesre sikeredett.

Összességében a *Mutant Academy* egy nehéz és meglehetősen frusztráló játék, ami megjelenésében a *Bloody Roar*-hoz hasonlatos, játszhatósága viszont hűs *Bloody Mary* felhajtásával vetekszik. ■

PlayStation Magazine

ÉRTÉKELÉS

- | | | | | |
|------------------------|---|----------|-------------------|--|
| ■ GRAFIKA: | Ambiciózus, merész, kiváló 3D-s hangulattal | 7 | ■ ÖSSZKÉP: | Sok pozitívum mondható a játékról, ám legfőbb erénye, hogy mer újítani. Azonban bosszantó kezelhetetlensége és felszínessége miatt nem jósunk neki nagy jövőt. |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG: | Néhány mozdulat komoly gyakorlást igényel. | 4 | | |
| ■ ELETARTAM: | Csak a lelkesedésedtől és türelmedtől függ. | 5 | | |

Lee Ha

5

A 10-BŐ

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA FELFEDEZI A FAJOK EREDETÉT...



Evo's Space Adventures

KARTOTÉK

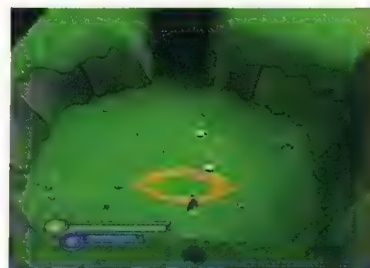
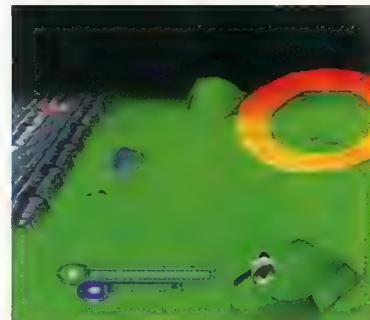
■ KIADÓ	Take 2
■ FEJLESZTŐ	Rune Craft
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	3 év felett
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

E Charles Darwin ragaszkodott ahhoz az elméletéhez, hogy az evolúció fennmaradása érdekében csak a legerősebb maradhat életben amellet, hogy tökéletesen alkalmazkodnia kell az őt körülvevő környezeti tényezőkhöz. Vegyük például a kutyákat, akik az értelmetlen ugatás koronázatlan királyai amellet, hogy az egereknek csak az elefántok ijesztgetése maradt hátra, mint életcél. Az Evo pont ezeket az állati szeszélyeket vette alapul ebben a hihetetlenül eredeti platform játékban.

Evo nem más, mint egy kompjüter chip, aki birtokába tudja venni bármilyen teremtmény testét. Feladatod, hogy a különböző lények testi adottságainak segítségével old meg a rád váró rejtvényeket. Tehát, a kutyaugatással terelheted a bárányokat, az egér

gyorsaságát kihasználva pedig rohagálhatsz az egyik kapcsolótól a másikhoz. Az evolúció is nagy segítséget jelent a számunkra, ugyanis a birkák növekedésével nagyobb magasságokba is képesek leszünk felugrani, a teknősök pedig különböző védekező testrészeket növesztenek, hogy megtévesszék vele a ragadozókat. Az Evo-t az teszi különlegessé, hogy mindig neked kell kiválasztani, hogy az éppen aktuális feladathoz melyik állat lenne a legmegfelelőbb. De sajnos a tökéletes alapötletet lerontja a borzasztó kameraállítás, és a játék rettentő lassúsága. A kamera állíthatóságának a hiánya, és a cselekmény vontatott menetének az összehatása néha szinte már klauszrofóbiai élményt nyújt, emiatt csak a türelmesebb platform-ragongóknak ajánlom ezt a játékot. ■

Pete Wilton



Egy kompjüter chip szerepében kell egy seregnyi bizzar élőlény testi adottságait kezelned az űrben.

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

■ GRAFIKA	Nagyon látványos, de a fixált kameraállás ezt lerontja.	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Szellemes, de néha már nagyon irritáló.	6
■ ÉLETTARTAM	Könnyen beleszerethetsz, de meg is utálhatod.	6

■ ÖSSZEKÉP
Szégyen, hogy egy ilyen jó ötletet egy szimpla 3D-s platformjátékba próbálták belesűriteni. Ha a felépítése hasonlítana a *Spyro*-ra, vagy az *Ape Escape*-re, akkor az Evo's nagyon könnyen a táplálékánc csúcsára kerülhetett volna.

6

A TÍZBŐL

A RE-VOLT VISSZATÉRÉSE NEM CSAK EGY SZIMPLA KIJELENTÉS.



RC Revenge

KARTOTÉK

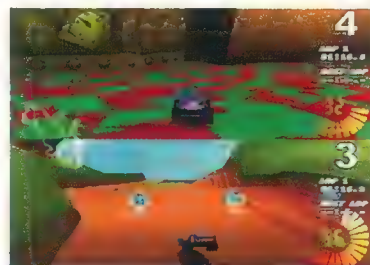
■ KIADÓ	Acclaim
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

T ávirányítós autóverseny játék. Ismerősen hangzik? Ez azért lehet, mert az RC Revenge a Re-Volt (PSMIO 5/10) folytatása, csak a készítő a játék címének a megváltoztatásával elkerülték, hogy összekeverhessük elődjével, így megelőzték a lehetőséget a félreértések kialakulására.

A Re-Volt körülbelül olyan volt, mintha karácsonykor a lerészegedett nagybácsid beesett volna két fotel közé. Miközben az R/C kocsik, a dzsipek és a játék környezete is megfelelt az elvárásoknak, a rettenetes versenyszámok mégis lerontották a játékot az abszolút oda nem illő elemeikkel. De az Acclaim most egy, a Crash Team Racing-hez hasonló játék elkészítésénél döntött, amit jól tett, mert emiatt a versenyek sokkal izgalmasabbak lettek. A kocsik, a dzsipek és a hajók

(meglepetésünkre) tökéletesen irányíthatók és még a mozgásuk is teljesen olyan, mintha igazi távirányítós autók lennének. Ez valódi élvezetet nyújt, amellet hogy legalább 20 pálya és ennél sokkal több autó vár arra, hogy versenybe szálljon a győzelemért. Az Acclaim pluszként egy pályaszerkesztő funkcióval is meglepte a játékosokat, aminek a segítségével végre már a saját pályáidon is kipróbálhatod a képességeidet. De a versenyek még mindig túlságosan könnyűek, és a kivitelezésükben is van kivétel. Viszont a főprobléma a Multiplayer opció, ami lassú, átláthatatlan és emellet még hiányos is, emiatt már labdába sem rúghat a vetélytársaival szemben. Azt hiszem, ennél még a homokúti készítés is sokkal élvezhetőbb volt az oviban. ■

Richard Keith



Versenyezz a szörnyű fagyban, vagy az osztott képernyős Multiplayer opcióban farolj be a kanyarokban. (fenn)



PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKÉLÉS

■ GRAFIKA	Átlagos, de néhány pálya nagyon egyedi.	6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Jó, de a Multiplayer opció rettenetes.	5
■ ÉLETTARTAM	Nagyon könnyű, de a pályaszerkesztő feldobja.	4

■ ÖSSZEKÉP
Találkozhatunk még újdonságokkal, ha egyedül játszunk a tökéletesen kivitelezett pályákon. De sajnos a Multiplayer opció totálisan lerontja a játék hangulatát, emiatt fog elveszni a sülyeszűben az RC Revenge.

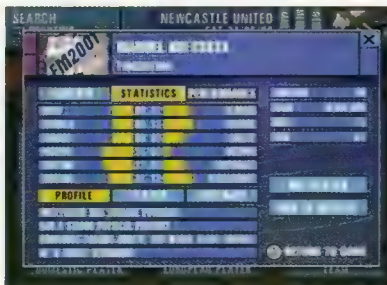
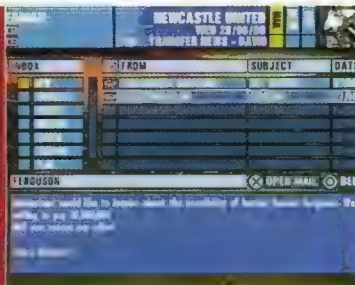
5

A TÍZBŐL

SZEMLE



Sunderland
ajánlatot tesz Toon-
ra, visszatartva
Duncan Ferguson-t.
(jobb) Egy játék te-
le kellemes meglepe-
tésekkel, de egyben
tele az európai csapa-
tok statisztikai ada-
tainak a hiányával.
(felül jobbra) Allits be
mindent pontosan,
hogy a tied lehessen
a nyer formáció.



Patrick Kluivert épp akcióban a Newcastle-nél. A gyen-
gőbbek kedvéért megemlíteném, hogy Mr. Kluivert fekete bőrű a
valóságban. Upszi...



EGY IGAZÁN INTERAKTÍV 3D ENGINE, DE VAJON MEGMARADT-E AZ FM 2001 HANGULATA?



Football Manager 2001

Az interaktív meccs a játék igazi erőssége

KARTOTÉK

■ KIADÓ:	EA
■ FEJLESZTŐ:	In-house
■ MEGJELENÉS:	Már kapható
■ KORHATÁR:	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	Egy

**HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?**

LMA MANAGER (PSM05 9/10)
Kétségtelenül, napjaink leg-
jobb futball menedzser játéka.

Ea már a focijátékok jöttek szóba, azt muszáj megemlítenem, hogy a Konami *ISS Pro Evolution*-je lazán kenterbe veri az Electronic Arts összes *FIFA* programját. Viszont egy dolog becsülendő az EA-nál, hogy minden focijátékuk pont úgy néz ki, ahogy annak ki is kéne néznie. Ez egy igazi mesterfogás, főleg mert maga gyártja az interaktív 3D engine-jét a saját gyönyörűen kivitelezett játékaikhoz.

Ahogy azt már az EA-tól megszokhattuk, minden egyes apró részlet tökéletesen ki van dolgozva, még a szponzorok is nagyon hitelesek. Sőt, felépítheted a saját futball-birodalmat is, amiben nagy segítségére lesznek az új helyszínek, az edzőtermek és a hotel. Hasznos, hogy betáplálhatod minden egyes játékosod adatait, úgyhogy ha valakit át akarsz igazolni, azt most már pillanatok alatt megteheted. Mégis, az interaktív meccs a játék igazi erőssége. Szerencsére ez meglehetősen könnyen kezelhe-

tő, ráadásul most már egyenként is kiadható az utasításaidat a játékosoknak, de pont ez az a rész, ahol igazán szükség van a 3D-s támogatásra. A grafika gyakorlatilag kevés számú polygonból áll, de a játékosok örömtánca a SkySports műsorának a hangulatát tökéletesen visszaadja, méghozzá Martin Tyler és Andy Gray tolmácsolásával fűszerezve. A problémák igazából a statisztikai adatoknál merülnek fel. Részben az európai megjelenítés is hiányos, nem is beszélve a még távolabbi eső csapatokról. Tehát meg-
eshet, hogy az aktuális ország leghíresebb klubja pont nem szerepel a listán, tehát velük már játszani sem tudunk. Nos, az a véleményünk hogy az európai játékosokat csak gyorsan, ellenőrzés nélkül beledobálták a játékba. Erre a legjobb példa, hogy a hollandok csatára, Patrick Kluivert, „öő...” hogy is mondjam. Egy kicsit fehérre sike-
redett. Ami azért nem kis hiba. Azt is észrevet-
tük a játékban, hogy Zinedine Zidane és Kluivert
boldogan átigazolnak a Newcastle-be, és fogad-

nak el körülbelül 2.000.000 Ft-nak megfelelő sztárgázsit hetente. Még ennél is rosszabb, ha az alapból békés játékosok nem tudnak fejlődni, ráadásul minden játékos a testi adottságaihoz mérten kapta meg az éppen aktuális „tehetségét”. Például mindenki, aki körülbelül hat láb magas, tökéletesen tud fejlődni, még akkor is így egy kicsit sutának tűnnek, mondjuk úgy mint Tore Andre Flo esetében. Borzasztóan pontos és hiányos a játékosok keresése, ugyanis a fe-
derítők nem tudnak felkeresni egyetlenegy köz-
földi játékost sem, és még a szűrő is teljesen használhatatlan ilyen esetekben. Nos, ez a p-
ram legmélyebb pontja. Biztos vagyok benne, hogy büszké lehetnének a *Football Manager*
2001-re ha kellő odafigyeléssel, pontosabb a-
tokkal, kissé összetettebb opciókkal, nagyobb
statisztikai adatbázissal és jobban kidolgozott
több menüpontokkal egy igazi világba jönné
készülhetett volna. ■

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKELÉS

- GRAFIKA: Szépen kidolgozott, aprólékos grafika, zavarba hozó menüpontokkal. **7**
- JÁTSZHATÓSÁG: A meccsek csodálatosak, de hol marad a hangulat? **6**
- ÉLETTARTAM: A fanatisták tuti zsánere, de szinte csak az Angol liga szerepel benne. **6**

- ÖSSZEKÉP Igencsak meggyőző, amire az interaktív engine képes, de az európai csap-
atok hiánya nagyon frusztráló. Sőt, olyan, mintha abszolút nem is foglalkozt volna vele. Egy szóval nem a legjobb futball menedzser játék a
PlayStationon, de az biztos, hogy egy újabb lépést tesz az elvárások mezején.

Hogyan tovább?



Segít a Computer akt!v!

Keresse kéthetente
hétfőnként
az újságárusoknál!

Benne:

*Easy*PC Műhelytitkok

– gyűjthető és lefűzhető
sorozat, mellyel lépésről
lépésre bővítheti
az Easy PC-ben már
megszerzett ismereteit.



**Csak
250 Ft!**

Megéri, mert megérti!

SZEMLE

Emeld csak föl a kezéd egy összetett mutatvány közben, és már jönnek is a bonusz pontok



Veszély! A tábla annyit jelent, hogy odább egy komoly szaka-
dék következik – az X lenyomásával biztonságosan landolhatsz

ÚJBÓL IRÁNY AZ UTCA? JOBB LESZ, HA VIGYÁZOL – A TONY HAWK'S 2-BEN AZ UTCA VISSZAÜT...



Tony Hawk's Pro Skater 2

Ahelyett, hogy az esés után a földön görcsölnének egy lábbal a levegőben,

KARTOTÉK



■ KIADÓ	Activision
■ FEJLESZTŐ	Neversoft
■ MEGJELENÉS	Szeptember
■ KORHATÁR	Három év
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

Mindenki ismeri a szitut: a folytatások csak a bevétel miatt készülnek el. Valószínűleg kapsz pár új pályát, talán még néhány eddig ismeretlen szereplő is megjelenik, de minden más tekintetben változatlan marad a játék. Ez mindig is így volt, mindig is így lesz. Ám ez az, amit senki sem mondott el a Neversoft lelkes fejlesztőinek, mikor nekiálltak, hogy elkészítsék a *Tony Hawk's 2*-t...

Első látásra nem sok változás tapasztalható. A koszos utcák, az iskolák, és a deszkás parkok mind képviseltetik magukat, félcsövekkel, korlátokkal, és egyéb akadályokkal telepakolva. Amikor azonban meglátod az esések animációit, egyből eláll a szavad – ahelyett, hogy a Tony és spanjai a földön görcsölnének, most egész fájdalom-balletet mutatnak be, homlokukat bezúzáva, bordákat összetörve, és persze meglehetősen véresen.

Ha véletlenül sikerül a deszkán maradnod, észreveszed, hogy szép lassan lehetőséged nyílik a mutatványok összekötésére, és ezáltal tényleg hatalmas kombókkal kápráztathatod el a közönséget. Nos, ez nem

is olyan nagy újítás, mondhatnád. Ha azonban elkezdted kinyitni az új pályákat, gyorsan tapasztalhatod, hogy elszáll a hidegvér. A nehezebb részeken lesz egy pár olyan rész, amely mintha túl magasan lenne – sőt, egy pár rámpa, amit egyszerűen lehetetlen elérni. Valamit elrontottak a fejlesztők? Talán annyira sietve akarták piacra dobni a játékot, hogy még tesztelni sem maradt idejük? Nem, az igazság odaát van, és az igazság igencsak prózai.

A *Tony Hawk's 2*-ben ugyanis – ahogy azt a valós életből már mindenki gyaníthatja – mindent a pénz mozgat. A pénzt pedig a versenyeken való részvétellel lehet megkeresni, sőt, néha arra is lesz lehetőség, hogy a levegőben lógó húszasok és ötvenesek közül markold fel a neked legszimpatikusabb bankjegyeket; az így megkeresett pénzből pedig a felszerelésedet és képességeidet fejlesztheted. Talán a képességefejlesztés a legmegdöbbentőbb újítás – még maga Tony Hawk sem tökéletes: ha az összes pályán nyerni akarsz, növelned kell a földetérésben, csúsztatásban, és a mutatványok kivitelezésében való gyakorlatát. Ha ez a megoldás túl macerásnak tűnik, kivá-

laszthatsz egyet a régi deszkás nemzedék képviselői közül – itt van például Steve „Cab” Caballero, aki egyformán nagy rutinnal kezeli a függőleges (félcsövek, rámpák stb.) és az utcai akadályokat (korlátok, autók, miegymás) – így nem lesz gond nagy zsozsót felhalmozni, hogy mielőbb legyűrhesd az izmosabb pályákat. Ott vannak még a trükkök is. Az az igazság, hogy a játékot simán – és anélkül, hogy ráunnál – végig lehet nyomni csupán az alap-mozdlatok használatával, ezért kellemesen meglepődsz majd az eszementebb megvásárolható trükkök kivitelezésekor. Hogy jobban e, mint az Air Madonna? Jobb, ha most rögtön elhiszed. És zúzósbabak, mint egy Edge Grind? Ne röhögtesd... És ez az a pont, ahol a *TH2* megvalósítja a lehetetlent: összekapcsolni a stratégiázást egy 100%-osan az akcióra épülő játékkal. Az hogy mennyit költesz egy adott cuccra, attól függ majd, hogy mennyire hiszel saját képességeidben, és abban, hogy ezek a képességek ellensúlyozzák a gyengébb felszerelés okozta hátrányokat.

És ezen a ponton a többi játék lecsatolná a sisakját, hóna alá csapná a deszkát

Tony Hawk's Pro Skater 2



Készítsd el a saját parkodat a Pályaszerkesztő (Park Editor) módban! Az elemek kifogyhatatlan készlete áll a rendelkezésedre, és még ki is próbálhatod az arénát, mielőtt elmentenéd a memóriakártyára.



Új csillag születik: talán Vlad még nem rendelkezik Tony és Cab képességeivel, ezen azonban hamarosan változtattunk...

a deszkások most egész fájdalom-ballettet mutatnak be

hogy meginduljon a jó előre kitaposott (és biztonságos) úton; a *Tony Hawk's 2* azonban még csak most kezd belejónni. A pályákról, amelyek eddig az első rész színlelyeihez hasonlónak tündek, kiderül, mennyivel nagyobbak és összetettebbek azoknál. A titkos részek most már nem csupán üvegfalak vagy tetőablakok mögé bújtatott területek: néhány esetben (mint például New York) egész pályákról van szó, amelyek megduplázzhatják a szint területét a rengeteg félcsővel, rámpával, és eldugott szalaggal, amelyek rendesen hozzák a pénzt. Épp mikor már azt gondolnád, hogy a *Tony Hawk's 2* világában mindent megvehetsz, ugrik be az első meglepetés, az első a három bajnokság közül. Csodáld meg a nap-sütötte Marseilles városát, ahol már komoly teljesítményt kell nyújtani ahhoz, hogy eredményt is elérj, és hozzád vágnak néhány arany, ezüst, vagy bronzérmét, valamint az ezzel járó pénzdíjat. Annak ellenére, hogy a pénz jól jön (mikor nem?), érmet is kell szerezned a továbbjutáshoz.

És mi van akkor, ha a cimboráid hozzád hasonlóan a deszka megszállottjai? Problé-

ma egy szál sem, hiszen ott a Kétfatékos mód, ahol a trükköket cserélgetheted, vagy a Graffiti – ez utóbbiban a képernyőelemek kerülnek az egyik játékostól a másikhoz, és marhára kell igyekezni, hogy le ne maradj, vagy hogy esetleg visszalopass egy darabkát... Na nyit azért el kell ismerni, hogy a különösen bonyolult trükkök elrobbantása közben előfordulhat, hogy belassul a játék, de a játék dicséretére legyen mondva, hogy az egyjátékos mód titkos részeit nagy részét sikerült be-passzírozni ide.

Ha a verseny helyett inkább építeni szeretnél, a *Tony Hawk's 2*-nek ezen a téren is van mit nyújtania. Ha Tony vagy Steve Caballero nem elég jók, elkészítheted a saját deszkásodat, és persze olyan elvadult cuccokba bújathatsz, amit csak nem szégyellsz. Kezdd el gyúrni az embered, miközben egyre több pénzt keresel, míg végül Mr. Névtelen lesz a szakma legjobbjára. Ott van még a zseniális Pályaszerkesztő mód, ahol felépítheted álmaid arénáját szögrol szögrol. Elhelyezhetsz bármit, ahova akarsz, például

egy sor korlátot, éppen átugorható lyukakkal, és körbeveheted, amelyek szinte vízszintesek. Nem elég, hogy bármit bárhol lepakolhatsz, az így készülő arénát még ki is próbálhatod bármilyen készenléti állapotában – talán túl messze



HOGY KELL...

ÉRMET NYERNI



Az első rész bajnokságai a mostaniakhoz képest kábé olyan kemények, mint a kilencnapos borsófőzelék. Itt is hatalmas mennyiségű pontot kell felhalmoznod arra figyelve, ne hogy leess, de mivel a trükkök ismétléséért pontlevonás jár, találékonynak kell lenned.



Egy aranyos kis félcső? Na ne röhögtes. A Marseille-i pályán meg kell dolgoznod a pontokért. Ezen a tálszerű cuccon elég jó lendületet kaphatsz, de nincs helye a hibázásnak. Ha sikerül eltalálni a nyilat, a pontszámod megduplázzódik.



Hogy érmedhez jussál, egy piruettet kel csinálnod a zászló fölött – egy rakás extra pontot kapsz majd. Ha még ez sem elég, csúsztsz le a zászlórúdon, és utána csinálj egy trükköt. Nem könnyű, de hozzátartozik a pályát tökéletes teljesítéséhez – amellyel hihetetlen tökéletesen néz ki!

Az arccal / könyökkel / térdel való földet fogászatához - azaz azaz egy kényelmes és egyszerűen használható játék.



A TC tetejénél található rés átugratása csak egy a tanuló-rész kihívásai közül. Ahhoz, hogy kinyithasd a későbbi pályákat, még számos hasonlót kell kivitelezned



GRAFFITI-HARC

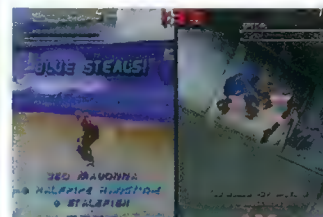
Messze a legjobb kétjátékos mód a Graffiti - itt a Karrier módban kinyitott pályákon hadakozhatsz a cimboráiddal. A lényeg az, hogy a lehető legtöbb képernyőelemet elcsend a másik játékostól - ehhez egy trükköt kell rajta csinálni. Az ellenfél csak úgy szerezheti ezeket vissza, ha egy még veszélyesebb mutatványt zörget el. Minden darab ellopásáért pontot kapsz, és végül természetesen az nyer, aki a legtöbb ponttal rendelkezik. Kezdődjön a harc...



A kék játékos csúsztatós taktikája jó ötlet; nem is lehet ellene mást csinálni, mint csúsztatni és emellé még egy trükköt is beszúrni.



Még a helikopter rotor-szárnyain is lecsúsztathatsz, ha akarsz - itt minden megtalálható az Egyjátékos módból.



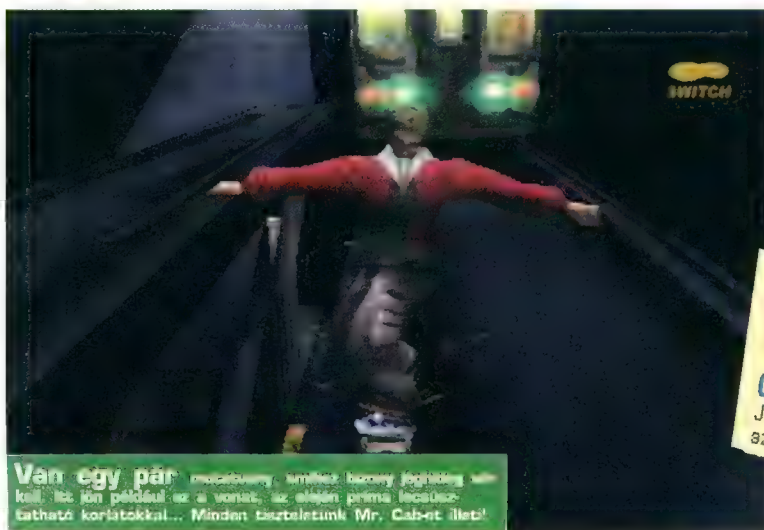
A vörös játékos már soha nem kapja vissza azt az akadályt! Minél sötétebb a szín, annál jobbnak számít a mutatvány.

Az év egyik legcsábítóbb darabja...

► vannak a korlátok? Csak lépj vissza a pályatervezőbe, és nyomd őket egy kicsit odébb. Nem ugorhatsz elég magasra a rámpákról? Cseréld ki őket nagyobbakra!

Egy dolog van, amit a Tony Hawk's 2-ben kritizálni lehet: azt, hogy a kezdők lehetetlenül nehéznek találják majd, és még a veteránoknak is jó néhányszor neki kell majd rugaszkodni egy-egy pálya teljesítéséhez. Ehhez a játékhoz bizony jó pár óra elszánt gyakorlás szükséges. Ha megrajzolnád a játék nehézségi grafikonját, a szépen és enyhén emelkedő vonal helyett egy sornyi kiugró részt kapnál: minden látszólag teljesíthetetlen pálya után egy még annál is nehezebb következik. A játék ezzel együtt az év legcsábítóbb darabja, és még azok is folyton visszatérnek majd hozzá, akik egyébként hamarabb földadják.

Pete Wilton



Van egy pár mutatvány, amelyet bizony jóval könnyebb elvégezni, mint azt látszik. Az első például az a vonás, az olyan prima lehetőséget kínál, mint a korlátok. Minden tiszteletünk Mr. Cab-it illet!

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?
GRIND SESSION (PSM15 8/10)
Jó ötletek és pályák; persze azért még ez sem Tony Hawk's

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA GRAFIKA Dobbenetesen jó animáció és nagyszerűen kidolgozott, interaktív pályák 9

■ JÁTSZHATÓSÁG Megtanulható mutatványok - és taktikák - sokasága 10

■ ÉLETTARTAM Valaki talán idegesítőnek találja majd, szentünk inkább csak nagy a kihívás 9

■ ÖSSZKÉP

Nem is annyira játék, mint módszer arra, hogy egész hétvégeket tölts egy-egy trükk betanulásával. Ha a nehézséget pontoznánk, 10-est kapna, de még így is kötelező darab.

ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

Egyéves előfizetés
esetén, teljes verziós
játékot küldünk aján-
dékba.

AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és
a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jut-
nak el legelőször. Ráadásként, egyéves elő-
fizetés esetén, megajándékozunk egy teljes
verziós játékprogrammal.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-25

E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre

15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)

Fél évre

8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink
újságot mostantól
ajánlják.

PlayStation®

ERŐVONAL

JACKIE CHAN STUNTMASTER

ERŐVONAL

A következő kódokat a kezdő képernyőn kell beírnod. A rejtett filmrészlet megtekintéséhez nyomogasd végig a következő gombokat: ←, →,

□, ○, □, △, △.

Ha jól írtad be a kódot, a képernyőn megjelenik egy felirat és hanggal is jelzi a gép.

Az összes szint eléréséhez írd be: □, ○, △, ○, ×, □, □. Hanggal jelzi a gép, ha jól írtad be a kódot.

Az összes szint és az összes Sárkány (Dragon) eléréséhez írd be: □, □, □, □, ○, ×, ×. Ismét hanggal jelzi a gép, ha jól írtad be a kódot.

Aú! Nem vagy elég trükkös? Próbáld ki ezeket a kódokat...



Nagy fejek: Ha unód a normál méretű koponyákat, pumpáld fel őket egy kóddal

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

ERŐVONAL

A THQ *Championship Motocross* című játékának csalásaihoz először válaszd ki a főmenüben a „Championship” menüpontot, majd azon belül a „Name Entry”-t (név beírása). Itt kell beírnod a kiválasztott kódot. Azután térj vissza a főmenübe – ekkor aktiválódik a család, amit Single Race, Head To Head, Time-Trial és Practice módokban is használhatsz, ha a kiválasztott család alkalmazható az adott játékmódban. A fejméretek megnöveléséhez a névhez írd be: GROSSE TETE (a hatodik és hetedik betű között szóköznek kell lennie!). Az összes pálya eléréséhez írd be: DIRT TRACKS (a negyedik és ötödik betű között szóköznek kell lennie!). Az összes moci eléréséhez írd be: DIRT BIKES (a negyedik és ötödik betű között szóköznek kell lennie, és először az összes bajnokságot elérhetővé kell tenned!). A tükörmód eléréséhez írd be: OPPOSITE LOCK (a nyolcadik és kilencedik betű között szóköznek kell lennie!). Az összes bajnokság eléréséhez pötyögd be: ALL EVENTS (a harmadik és negyedik betű között szóköznek kell lennie!). A Fox filmrészlet megtekintéséhez írd be: LIVE ACTION (a negyedik és ötödik betű között szóköznek kell lennie!). Ha a kód beírása után az „Options” menüben kiválasztod az „Extras” menüpontot, mozizhatsz egyet.



HA TÚLSÁGOSAN IS MEGIJEDTÉL AZ ALIEN RESURRECTION-TŐL, TÉRKÉPEINK SEGÍTSÉGÉVEL KÖNNYEN ÁTJUTHATSZ A SZÖRNYEK RENGETEGÉN. AZ ELSŐ PÁLYÁK KÖNNYŰEK? TEHÁT EZEKNÉL CSAK MAGADBAN BÍZHATSZ. NE FÉLJ! A KÉSŐBBIEKBEN SEGÍTÜNK...

Alien Resurrection

HIVATALOS
MEGOLDÁS

JELMAGYARÁZAT

- Tenyér-leolvasó
- Shotgun-patronok
- Pulse Rifle vagy Tár
- Flame Thrower vagy Doboz
- Gránátvető vagy Gránát
- Sav
- Lift
- Kapszula
- Klón
- Fertőzött ember
- Kommunikációs (Comms) konzol
- Sentry Gun
- Kulcs / Kódkártya
- Zár
- Erőter
- Erőter-generator
- Elektromos szikrák
- Jármű
- Medi-kit
- DOC
- Cella

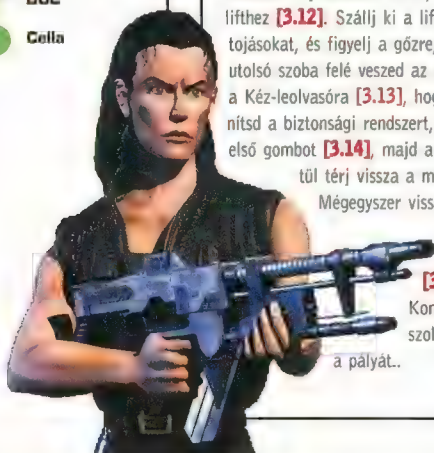
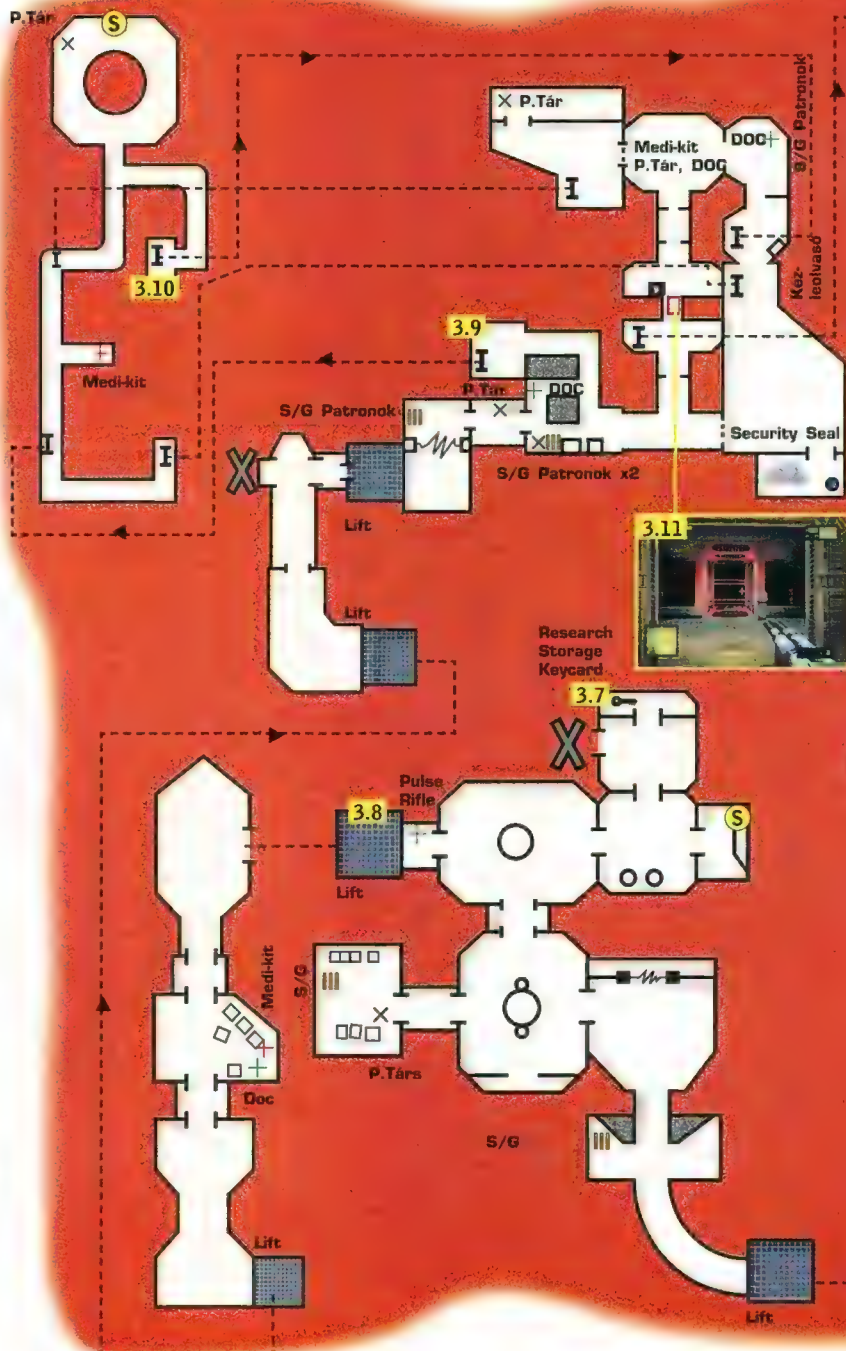
Mapas: Anne Cakebread

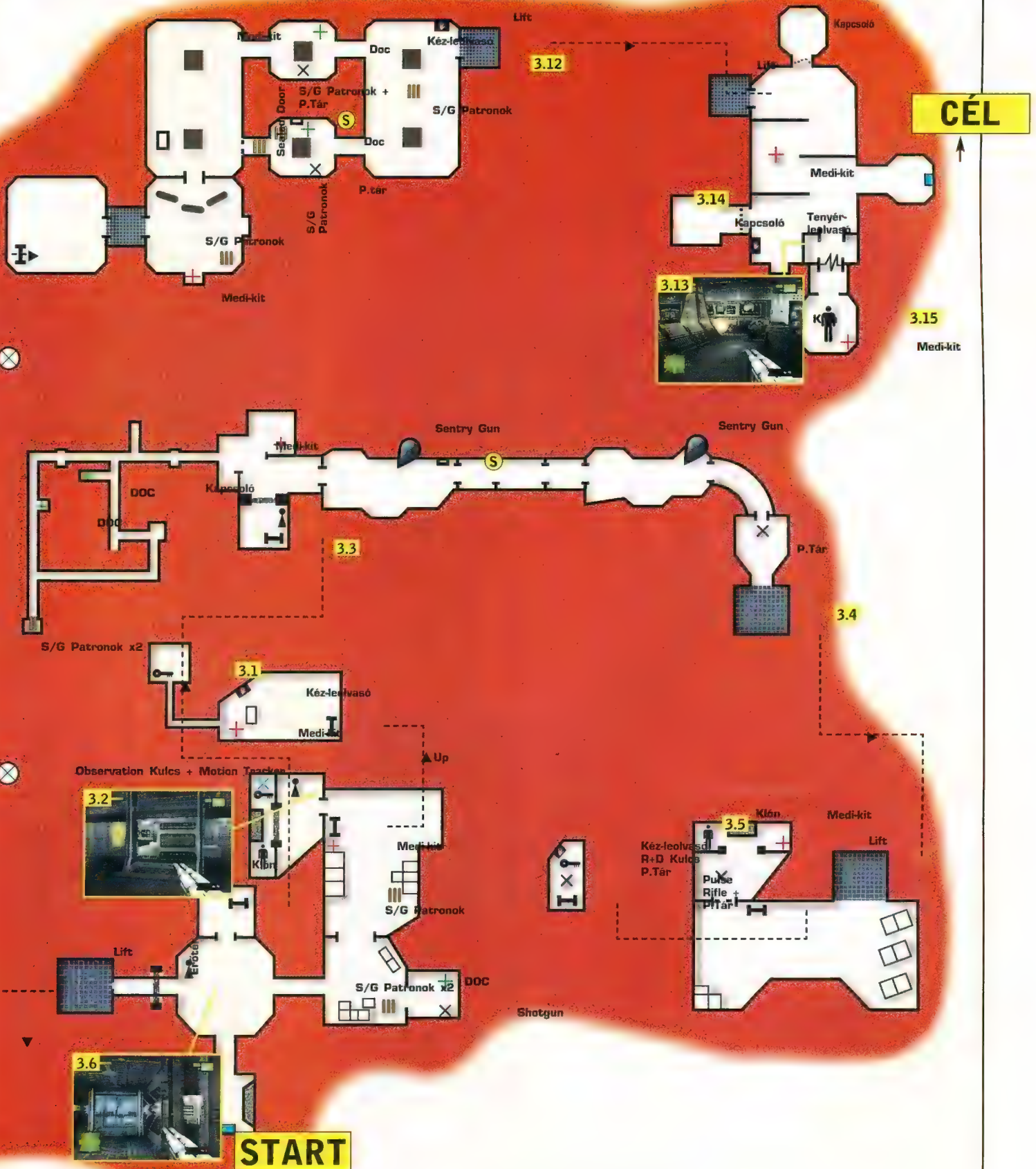
3. PÁLYA: RIPLEY – KLON STORAGE

A Kommunikációs (Comms) szobából kilépve fordulj jobbra, vedd fel a klón Egyes biztonsági szintű kódkártyát (Security One Keycard) és nyomd meg a Kéz-leolvasót [3.1], ezután vissza a létrához, hogy megsemmisítsd az első klónt és begyűjtsd a Megfigyelőtorny kulcskártyáját (Observation Balcony Keycard) [3.2]. Vissza a kezdőponthoz, és fel a megfigyelőtornyba (Observation Balcony) [3.3] – szedd össze a készüléket a folyosóról, a konzol lenyomásával hozd alaphelyzetbe a biztonsági lézereket, és irány a lift [3.4]. A létra megmászása után kapcsold ki a biztonsági zárat, vedd fel a R+D kódkártyát, és lödd le a második klónt [3.5], mielőtt visszatérnél a kereszteződéshez a kiindulási pontnál és kikapcsolnád a R+D erőteret.

Kövess a számozott ajtókat, amíg el nem érsz a Kutatási részleg kódkártyájához (Research Storage Kulcskard) [3.7]. Ezt használva hozzáférhetsz a lifthez [3.8] – ezzel menj egészen a szerviz-folyosóig [3.9]. Innen az összes létra hasznos cuccal és csúnya szörnyekkel teli szobákba vezet felfelé. Vedd fel a [3.10]-t, használd a Kéz-leolvasót, és tovább. Amikor eléred a lézeres biztonsági szobát (Laser Security Room) [3.11], használd a kézleolvasót és vidd át, ahogy a lézerek kikapcsolnak, majd használd a jobboldali létrát, hogy eljuss a lifthez [3.12]. Szállj ki a liftből, szedd le a tojásokat, és figyelj a gőzre, ahogy az utolsó szoba felé veszed az utad. Nyomj rá a Kéz-leolvasóra [3.13], hogy hatástalanítsd a biztonsági rendszert, nyomd meg az első gombot [3.14], majd a gőzön keresztül térj vissza a másodikhoz.

Még egyszer vissza, hogy elbány az utolsó klónnal [3.15], majd a Kommunikációs szobában fejezd be a pályát.

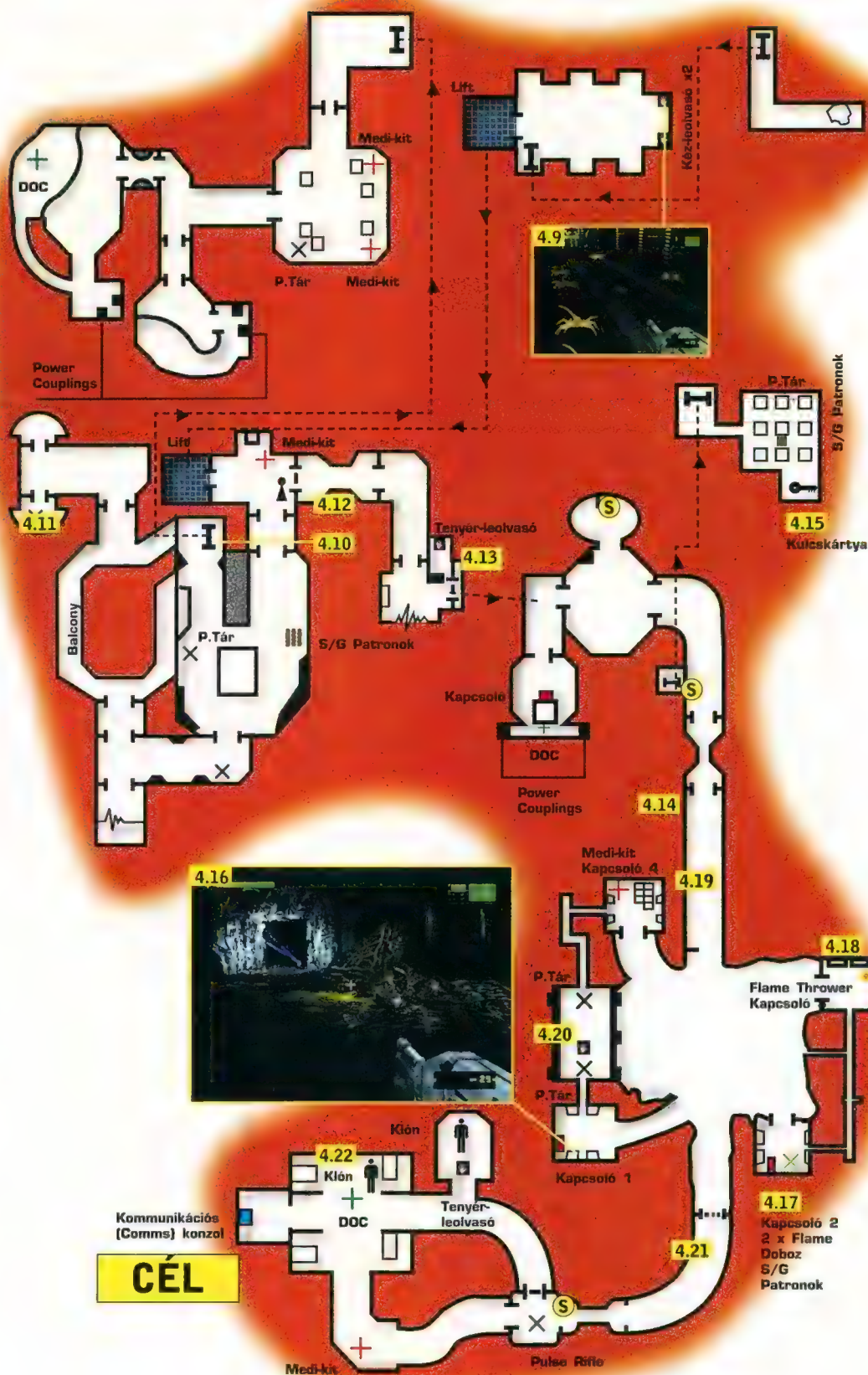


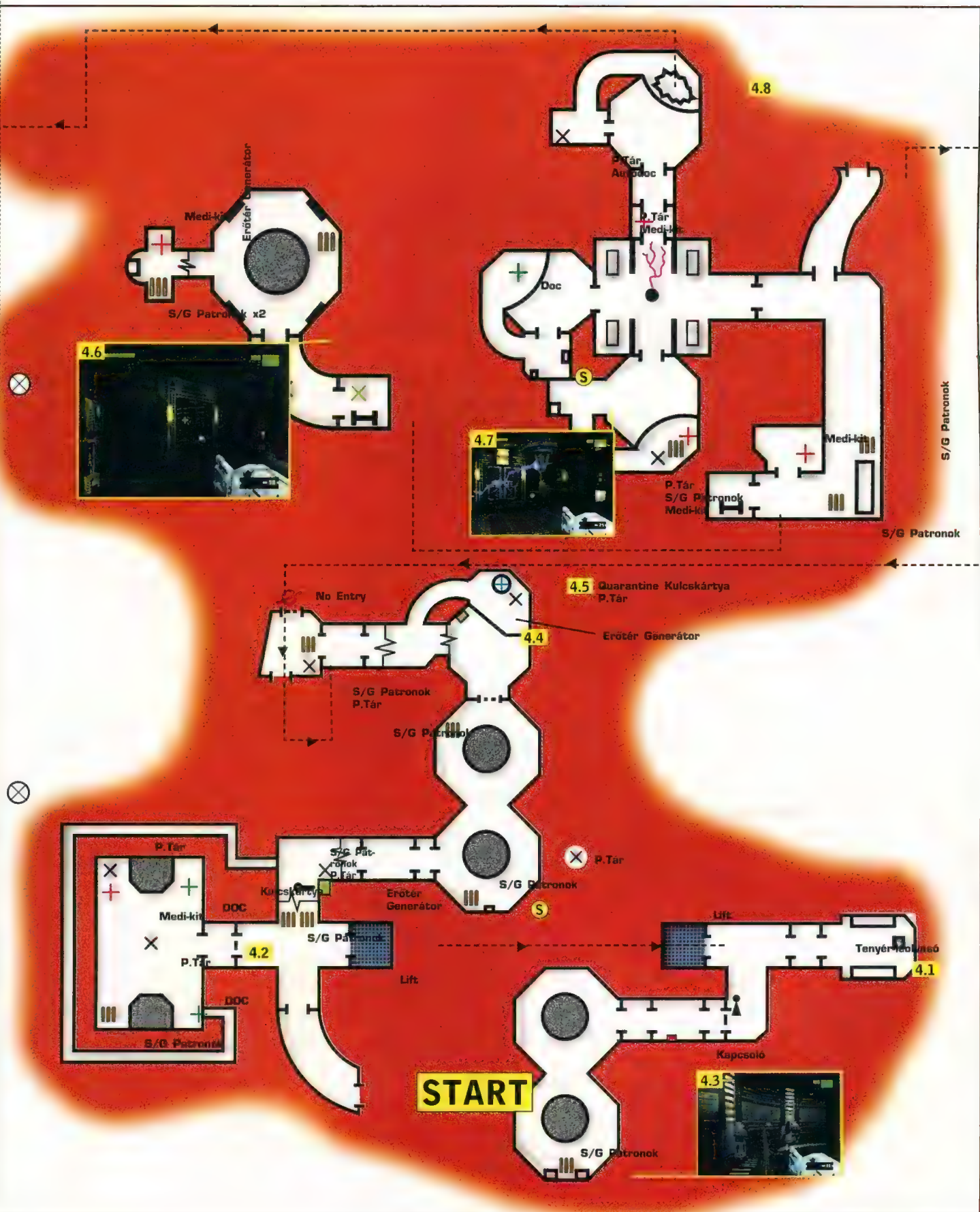


4. SZINT: RIPLEY – QUARANTINE

Fordulj jobbra, be a liftbe, majd kilépve használd a Kéz-leolvasót a megfigyelő-fülkében [4.1], ezután vissza a raktárba [4.2]. Miután megszabadultál az arctámadóktól, irány az alsó baloldali folyosó, ezután a két erőter mögött bukkansz majd föl. Használd újból a liftet a Tároló-ketrec 3Z Kódkártyájához (Holding Pen 3Z Keycard), és aktiváld a két Kéz-leolvasót [4.3]. Vissza a lifttel, és addig menj át a szobákon, amíg el nem éred az újabb erőteret [4.4]. Lódd szét a generátort, vedd fel a Karantén Kódkártyát (Quarantine Keycard) a cellából [4.5], és irány a reaktorszoba. Na, most következik egy csomó rohangászás. Menj el a nagy irányítóterem végéig, és mászd meg a hibás reaktorhoz vezető létrát [4.6]. Lódd szét az összes energia-csatolást, hogy átírányítsd a kakaót. Vissza a karantén területére, és a Kéz-leolvasók segítségével hatástalanítsd a bio-cellák biztonsági rendszerét. Fuss vissza a reaktorhoz, és lódd ki az utolsó csatolást. A karantén utolsó cellája most elérhetővé válik, és bevetethed magad a szervizfolyosóra vezető lyukba [4.8].

Mászd meg a folyosó végén található létrát, érd el a két Kéz-leolvasót (egy csomó arctámadóval lesz dolgod) [4.9], majd lépj be a liftbe. Szállj ki az irányító-központ területén, és a létrán lemászva elérheted az utolsó két cellát [4.10]. Lódd szét az energia-csatolást mindkettőben, hogy hozzáférhess a balkonhoz, ahol az Egyes szintű biztonsági kártya lapul [4.11] – ezt a [4.12]-nél használd fel. Aktiváld a beugróban elrejtett Kéz-leolvasót [4.13], süss egy kis tojáshoz (néhányik el van rejtve az árnyékok között), húzd meg a kapcsolót, és pusztítsd el a csatolásokat [4.14], mielőtt nekiindulnál a létrának, hogy begyűjtsd az LV427-es kódkártyát [4.15]. Vissza a létrához és készülj föl, itt az idő a királynővel való találkozásra! A legjobb, ha elkerülöd, ameddig csak tudod. Vigyél be néhány lövést egy keményebb fegyverrel, majd irány a szikrázó ajtó [4.6], itt a négy kapcsoló közül az első rántsd meg, majd vissza az arénába. Most jön a második kapcsoló [4.17], majd irány a lángszóró és a harmadik [4.18]. Kapcsold át az utolsót is [4.19], és küsz az üveg mögötti Kéz-leolvasóhoz [4.20]. Most már eljuthatsz az utolsó tároló-ketrecig [4.21]. Ahol kipróbálhatod legújabb játékszeredet, mielőtt lekaphad a két klónt [4.22], és befejeznéd a szintet a Kommunikációs konzolnál.

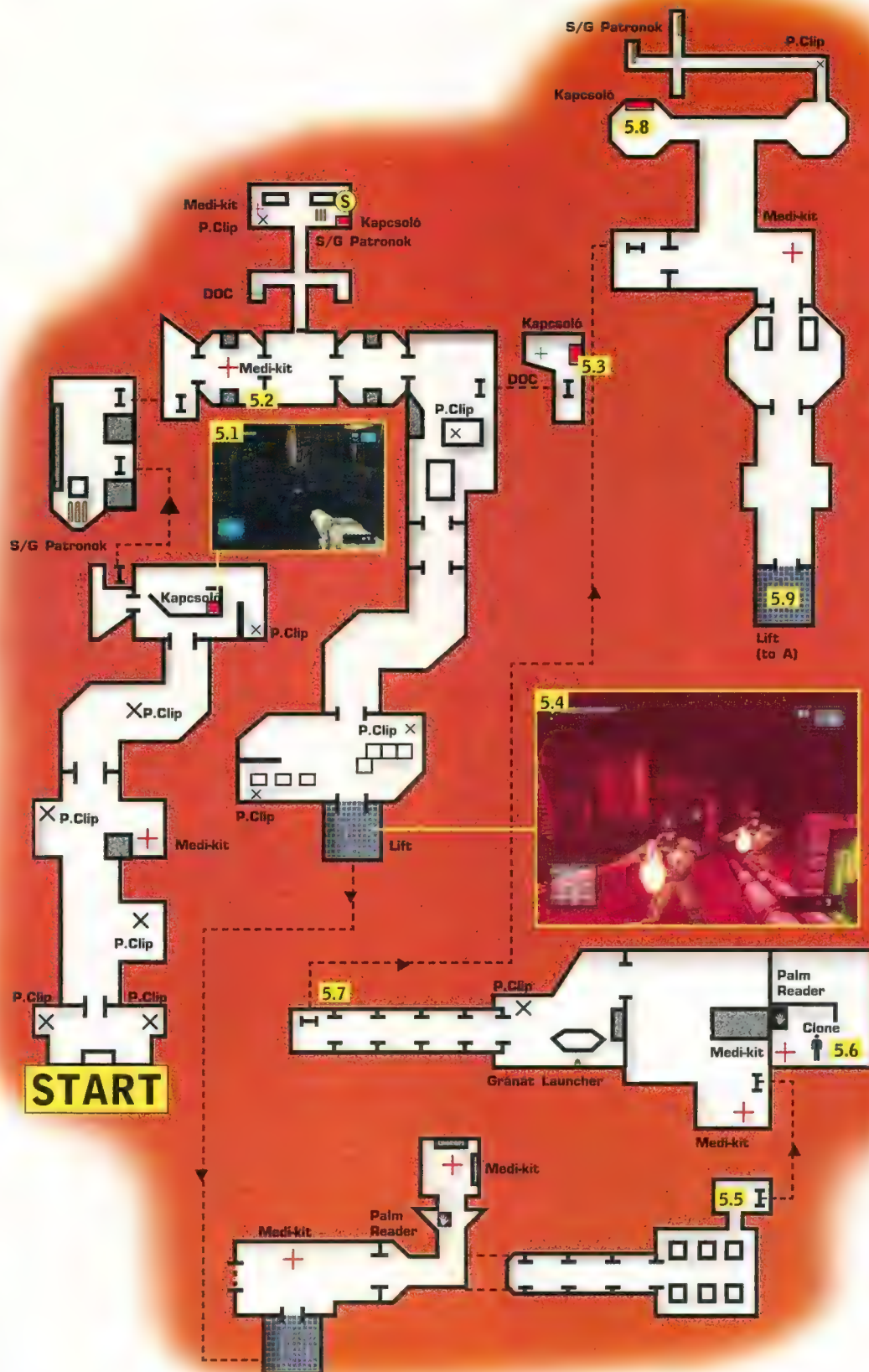


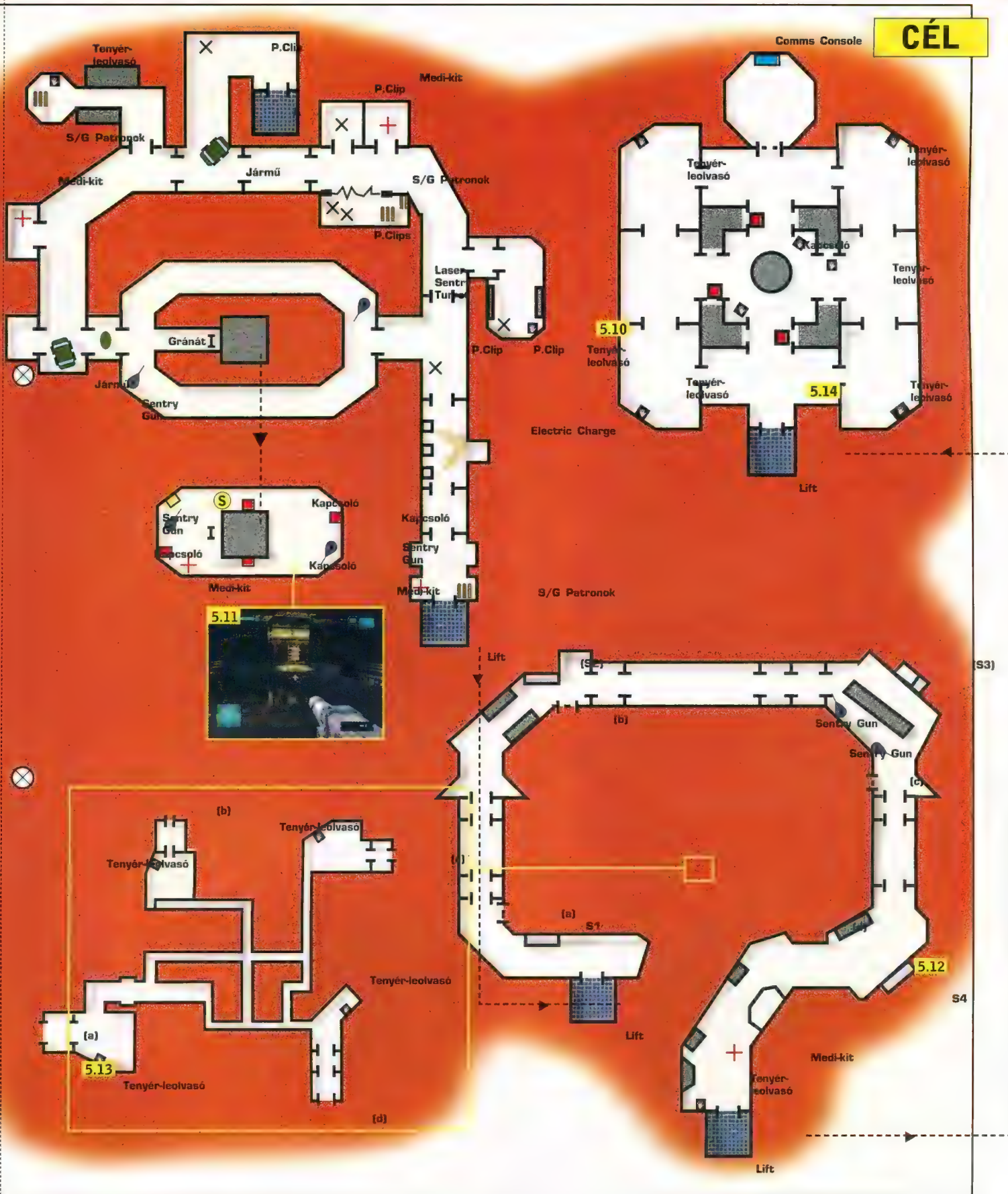


5. PÁLYA – DESTEFANO MILITARY SYSTEMS COMPLEX

Előre a széles folyosón, és egy rövidke harc után az örökkel nyomd le az irányítópulton található kapcsolót [5.1], majd keresztül az ajtón, és a lefelé vezető létrához. A szomszédos létrán felmászva a vörös lézer-szobában [5.2] találd megad. A harmadik sugár után használd a bal oldaladon lévő kis folyosót, hogy begyűjts egy pár cuccot, és kikapcsold a lézereket. Tovább a raktárba [5.3], ahol a létra tetejénél találsz egy időzítő kapcsolót, amelyik a biztonsági rendszert kapcsolja ki. Irány a bal felső ajtó, keresztül az újabb tárolóhelyiségen, és fel a liften, hogy eljuss az állványokhoz [5.4]. A lift-platform használatához a tenyér-leolvasót nyomd meg, ezután vigyázz a megjelenő katonákra. Apa ilyenkor már kicsit megkattan! Ez ne érdekeljen, inkább pattanj fel a leghosszabb létrára [5.5], hogy leszedhesd a Hetes klónt [5.6]. A fedélzet biztonsági rendszerét a Kéz-leolvasóval deaktiválhatod. Menj tovább, amíg el nem éred a következő magas létrát [5.7]. Ha a lemászás előtt lepillantasz, látni fogsz egy pár csatolást, és ezek megsemmisítése után nem sülsz meg lefelé. Ha leértél, menj ki a szobából, majd balra, hogy kikapcsold a raktár biztonsági rendszerét [4.8]; ezek után tovább a folyosókon, amíg el nem éred a liftet [5.9]. Innen kilépve kellemes lakomának lehetsz tanúja. Menj tovább, amíg el nem éred a T-elágazást, ezután fordulj jobbra. Gyűjtsd be az összes cuccot a szobából, majd kifelé, hogy most balra fordulhass. Hatástalanítsd a biztonsági rendszert [5.10] és találd meg a hatalmas biztonsági számítógépet [5.11]. Ha lenyomod mind a négy kapcsolót, ezzel már nem is lesz gond.

Lépj ki a számítógép-szobából (Computer Room), menj el a „szikrás” szoba előtt (itt oldalaznod kell majd), amíg el nem érsz egy liftet. Ennek a használata után egy csomó számozott szobán keresztül vezet az utad, amíg el nem érsz egy olyan helyre, ahol nem mehetsz tovább a biztonsági rendszer miatt [5.12]. Fordulj vissza, és irány a mostanra széttűzött ajtóhoz a négyes szobába. A biztonsági rendszer kikapcsolásához a csőrendszerben mászkálva mind a négy Kéz-leolvasót aktiválnod kell [5.13]. Ezután meglátogathatod Apát [5.14]. A reszteléshez először hatástalanítsd az elsődleges erőteret a külső folyosórendszer sarkaiban található Kéz-leolvasók lenyomásával. Most elérhetővé válik a leolvasók második csoportja, és ezek kikapcsolják a másodlagos erőtereket. Az Apa körüli kapcsolók lenyomásával végre abahagyja a hülyeségeit. A rend visszaállt, befejezheted a pályát a Kommunikációs szobában.

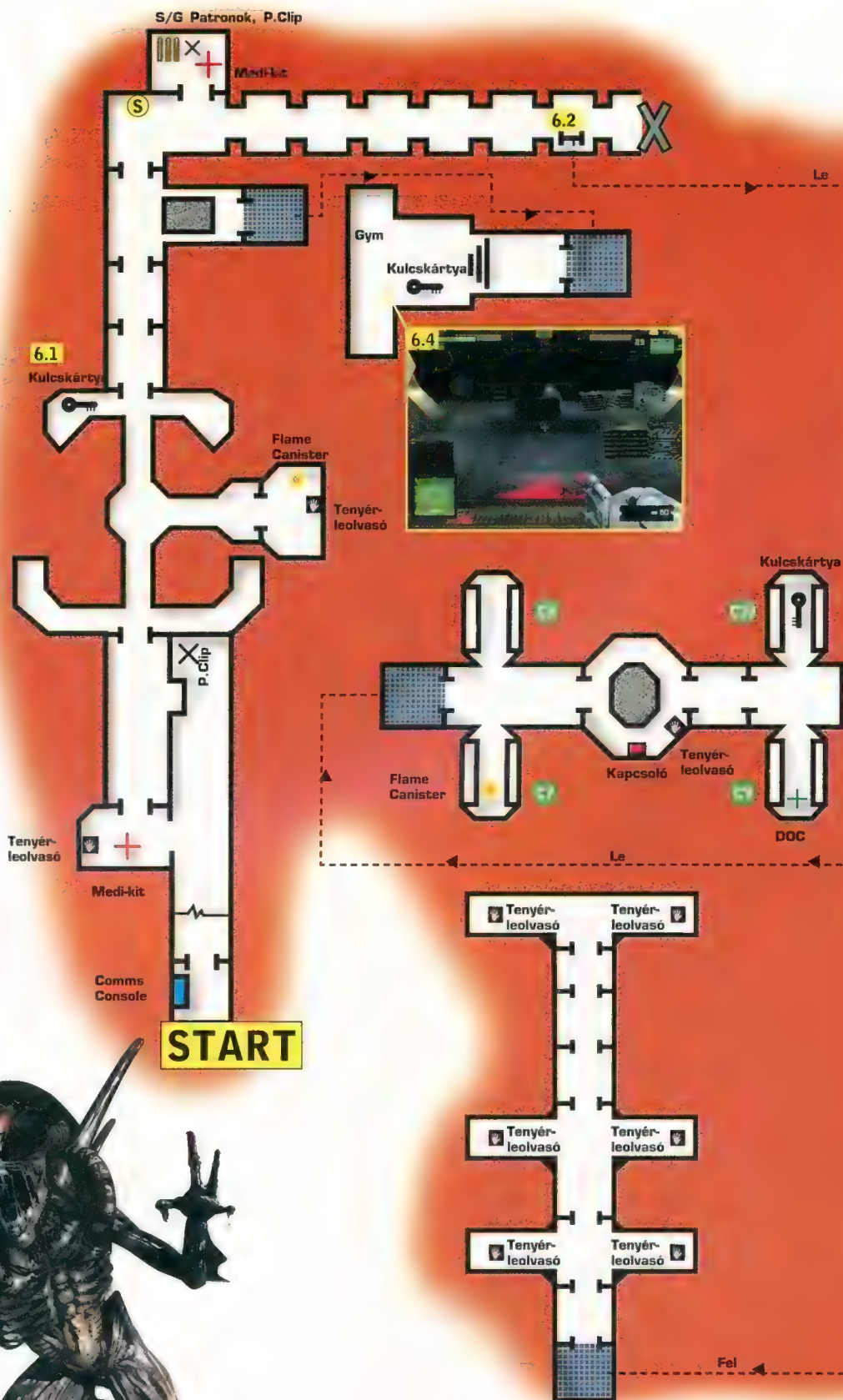


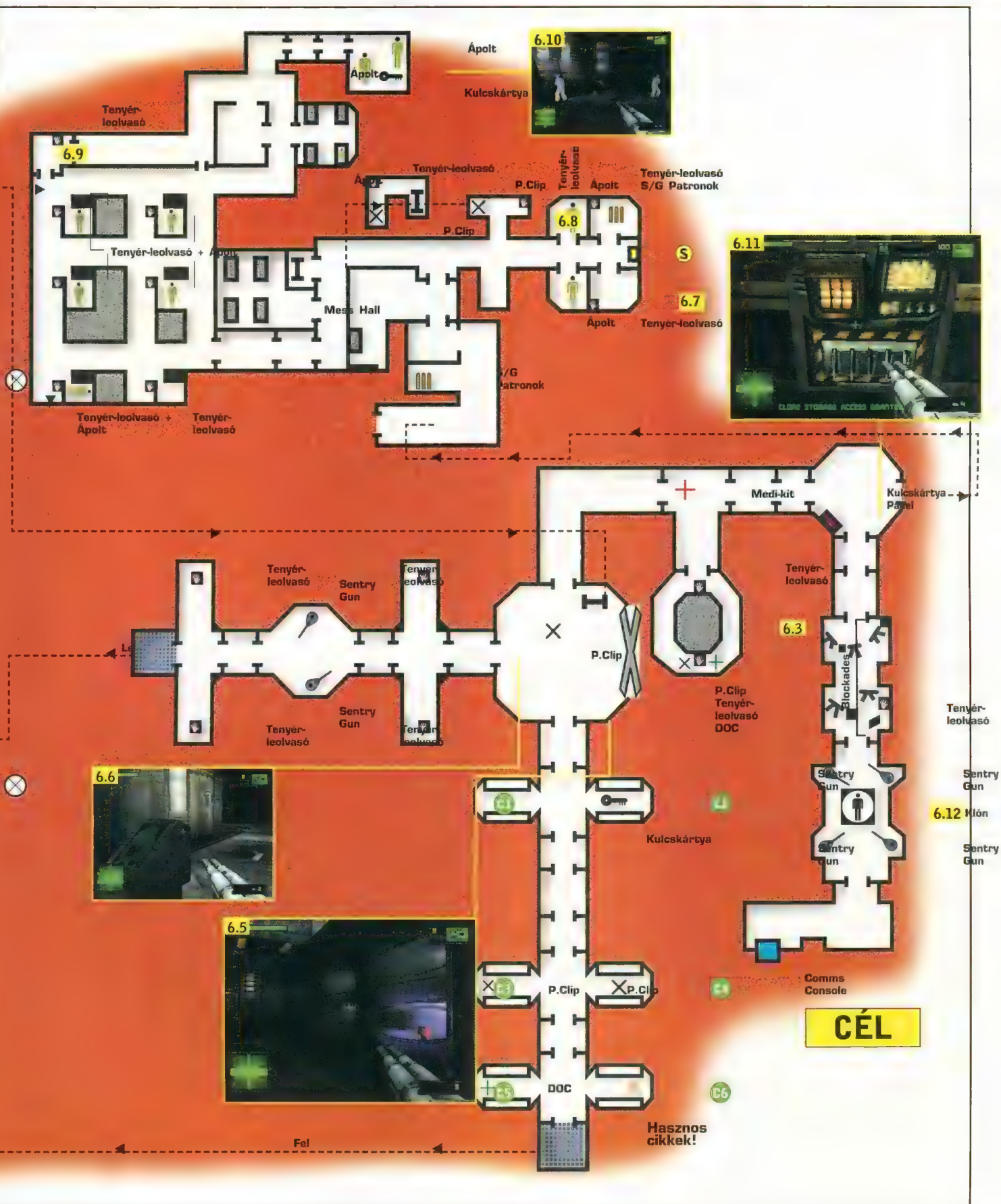


6. PÁLYA: RIPLEY – MAXIMUM SECURITY

Az idegenek hordája mostanra már aktívabbá válik, tehát figyelj oda! Kilépve a kommunikációs szobából kapd fel az első HLC Kódkártyát [6.1], majd menj el a folyosó végéig (egy csomó ór is lesz ott), és lefelé a létrán [6.2]. Az irányítóteremben található két Kéz-leolvasó lenyomásával feloldhatod a tornaterem és a cella-blokkok biztonsági zárait [6.3]. Vissza a létrán, majd nyomd le a keményíut a HCL Kódkártya 2-ért [6.4], ezután vissza az A és B cella-blokkokhoz. Először irány az A [6.5], menj el a folyósórendszer végéig, fel a lifttel, és itt hozzáférhetsz azokhoz a Kéz-leolvasókhoz, amelyek kinyitják a cellákat egytől hatig. Vissza a lifthe, gyűjtsd be a cuccokat, és a HCL Kódkártya 3-t a második cellából. Ugyanezt ismételd meg a B Cella-blokkal is [6.6], majd le a lifttel, hogy a kinyitott cellából felszedhesd a felszerelést és a HCL Kódkártya 4-et.

Az utolsó kódkártya megtalálása előtt az idegenek által megfertőzött szerencsétleneket kell megszabadítanod szenvedésüktől. Menj be a baloldali folyosón található megfigyelőhelyekre, mielőtt gondoskodnál az első két páciens kezeléséről [6.7]. Figyelj arra, nehogy elfelejtsd megnyomni a melletted lévő szobában található Leolvasót [6.8], ezután a létrán felmászva kinézhet a gyülekezőbe, lenyomhatod a Leolvasót, majd felszedheted a gyülekezőben szét-szórta cuccokat. Most a gyülekező bal oldalán található ajtón menj be, az itteni cellák között elég nehéz tájékozódni. Az egytől hatig számított cellák lakóit intézd el, majd nyomd le a szobák előtti leolvasókat: ezzel ki-kapcsolod a biztonsági rendszert, és bejuthatsz az Adminisztrációs Szobába (Administration Room) [6.9]. Az itteni Leolvasót megnyomva felmarkolhatod az utolsó Kódkártyát a [6.10]-es cellából. Most vissza a kódkártya panelhoz [6.11], és itt befejezheted a küldetésedet, az elérést biztosítva a Klónhoz [6.12] – ez egyben a pálya vége is.





Driver 2

A TÜKÖR, AZ INDEXEK, ÉS MINDEN EGYÉB KIREPÜL AZ ABLAKON, AHOGY TANNER ÉS TSA. ÚJBÓL ELMERÜLNEK A SZERVEZETT BŰNÖZÉS VILÁGÁBAN



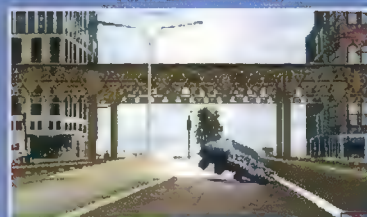
Íme a havannai nagyszárnyú Cadillac-ek

A lökhárítód éppen most roppant össze, a motorháztető behorpadt, és a bal hátsó kerék már teljesen önálló életet él. A sérülésjelző vörösen villog, neked pedig már csak 33,89 másodperced van, hogy találkozz az összekötőddel. Most mi lesz? **MOST MI LESZ?** Pánikolsz? Soha. Meghalsz? Hülyeség. A válasz: Kiszállsz az autóból.

Már ugyan elmondtuk egy párszor, és még el is fogjuk, hogy a *Driver 2* egyik legintetesebb tulajdonsága az, hogy Tanner bármikor kipattanhat a volán mögül. Csak gyorsan rácsapsz a ↑ és a ⓐ gombokra, és már kinn is van az utcán legjobb Oswald Boating offőnyében. Zseniális, azonban a játék legutóbbi verziójában kiderül, hogy mi mindenre is jó Tanner újonnan megszerzett képessége. Az autó esik darabokra? Csak lépi a fékre, vágod ki a kocsi ből, és kezd el egy új darabra vadászni. A *Driver 2* sofőrjei szerencsére nagyon előzékenyek, így ahelyett, hogy elütnének, megállnak tőled pár méterre. Csak egy gyors gombnyomás a ⓐ-re, és Tanner már újonnan szerzett autójának volánja mögül szemléli a világot, hogy aztán ezerrel száguldhasson tovább. Feltéve, ha nem egy tizenkilenc éves tejeskocsi sikepült ellopnod...


Természetesen a játék közepén, mikor már a helikopterek is a nyakadban vannak, ez a módszer túlságosan időigényesnek bizonyulhat, úgyhogy a vezetési képességeidet sem szabad elhanyagolnod. Azok számára, akik nem játszottak az első

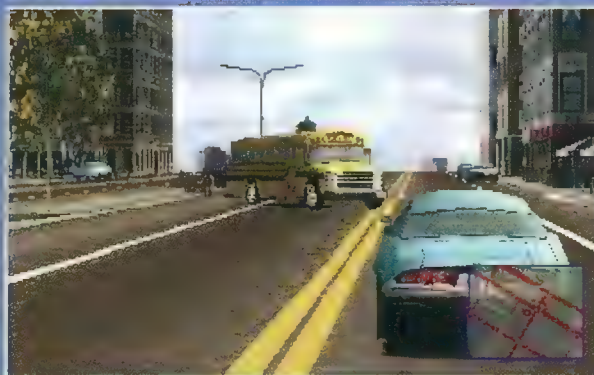
Törés-suli. A játék alapja ugyanaz, mint az első részben. Autót vezetsz, kicsit úgy érzed magad, mint a moziban, és utközöl. Egy csomót



részrel, ajánlott egy pár próbakör a városban, mielőtt élesben kísérelnék meg a játékot. A körséta közben megcsodálhatod az eredeti helyszínek alapján modellezett városrészeket: Chicago felhőkarcolókkal tarkított horizontját, a Las Vegas-i, neonfényes hoteleket, a Rio-i Sugar Loaf hegységet, és a Havannai Cadillac-eket és... ööö... a szivarokat.

Az első dolog, ami feltűnik majd, az az, hogy az utak kanyarognak, ezzel az egész vezetési élményt sokkal valóságosabbá téve. Chicago-ban például vannak olyan széles részek az autópályán, amelyek tökéletesek a zsaruk lerázására, az ezekről nyíló kijáratok pedig visszakanyarodnak a város utcáira. Havannában fákkal szegélyezett sugárutakon robogsz majd végig, amelyek a tengerparti sétányokra vezetnek. Hamar rájössz majd, hogy az új városok nagyobbak, mint az előző részben, és beletelik majd egy kis időbe megtanulni a hátsó utakat és a rövidítéseket.

Szerencsére a Reflections kissé átdolgozta a térképet, hogy segítse a tájékozódást. Ha éppen a térképet nézed, a  lenyomásával az elfordul abba

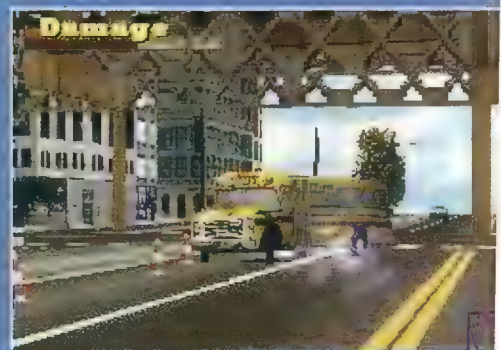


„A hosszú autópálya-szakaszok tökéletesek a rendőrök lerázására”

az irányba, amerre éppen nézel, ezáltal könnyebben rájöhetsz, hogy merre is kell majd fordulnod.

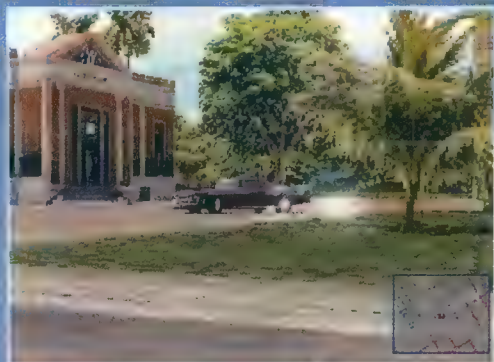
A *Driver* izgalmas és nem egyszer fordultatos történetét a második rész csak még tovább vitte. Tanner újból beépül, csak most partnerével, Tobias Jones-szal együtt, olyan tehetséggel, amit még a *Ponyvaregény*-es John Travolta és Samuel L. Jackson is megirigyelne. A Csálád könyvelője, Pink Lenny lepakolt valami brazil bűnszövetkezet vezetőjével, és háborút

indított az alvilágban. Az erőegyensúly megdőlt a Dél-Amerikaiak javára, és Chicago-t az a veszély fenyegeti, hogy a blues hazájából a szamba városává válik. Tanner és Jones azt a megbízást kapják, hogy épüljenek be a szervezetbe, és állítsák vissza a város békéjét. Nem könnyű feladat. Pink Lenny viszont lelép, ezáltal hőseinkre marad az a hálátlán feladat, hogy megállítsák a Havannából a városba érkező szállítmányokat; irány Kuba. Miután sikeresen befejezték a



Gyorshajtás: tényleg úgy, mint Keanu, és pattanj be egy óra pályán száguldo iskolabuszba. Kábé olyan kecses, mint egy traktor

ELŐZETES EXTRA



Helyszínelés: A játékban mindenütt ott látszik a játékosok által megalkotott helyszínek. Így a kocsikokozat helyszíne a Driver 2-ben. Ugyanakkor a játékban a kocsikokozat helyszíne a Driver 2-ben. Ugyanakkor a játékban a kocsikokozat helyszíne a Driver 2-ben.



Nehézsúlyban
A játékban mindenütt ott látszik a játékosok által megalkotott helyszínek. Így a kocsikokozat helyszíne a Driver 2-ben. Ugyanakkor a játékban a kocsikokozat helyszíne a Driver 2-ben.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A GYONYORÚEN KANYARGÓ UTAK!



Fordulj be: nem mintha a fejlesztők feltalálták volna a spanyolviaszt, de a *Driver 2* új kanyarutai sokat hozzáadnak a vezetés élményéhez. Az első rész, minden álethűsége ellenére sem tudta visszaadni a világ autós üldözéses filmjeiben látható kacsaringós utcák való száguldozás élményét. Na majd most...

munkát, Las Vegas-ba indulnak, hogy Lenny nyomára akadjanak. Ami problémát okoz, hogy az első számú közellenség, Solomon Caine is meg akarja találni, így hőseinknek csak egy lehetősége van: összeállni az ősgonosszal, hogy segítsenek megkeresni a kis férget. Lenny meglóg, majd újból feltűnik, ezúttal Rióban, tehát irány a napsütés, a tenger, és a futball hazája. Megtalálják vajon? Vagy a maffia teszi rá a kezét előbb? Ez mind a te képességeiden múlik...

A történet egy sornyi filmjeleneten keresztül bontakozik ki, és olyan, mintha egyenest a *Ravasz*, az *agy*, és *két füstölő puskacsó* című zseniális daraból léptek volna elő. Két öltönyös-bakancsos, shotgun-t lengető keményfiú beront egy bárba, ahol Pink Lenny éppen egy brazil taggal iszogot. Mondani sem kell, hogy a földig rombolják a helyet, és a brazil a földön fekszik, a vére a padlót áztja, a keze még meg-megrándul. A hatás hihetetlen mozi-szerű, és a *Driver 2* nem is tagadja azt, hogy sokat merített

„Két öltönyös-bakancsos, shotgun-t lengető keményfiú beront egy bárba...”

az olyan autós filmekből, mint a *Francia Kapcsolat* vagy a *Blues Brothers*.

A *Driver 2* minden ízében olyan izgalmas lesz, mint a tavalyi első rész. Az, hogy Tanner kiszálhat a kocsiból, sokkal rugalmasabbá teszi a küldetéseket, és kétségtelenül jó érzés szabadon maszkálni, amellet, hogy nagyszerűen né ki. A *Reflections*nek már csak annyi feladata van, hogy fedje a küldetéseket. A *PSM* következő hónapban teljes leírást közöl, addig is tartások melegen a motorokat... ■

Dan Mayer



PONTOK

• JÁTÉK ÉRTÉKELÉSE
• JÁTÉK ÉRTÉKELÉSE
• JÁTÉK ÉRTÉKELÉSE

PONTOK

• JÁTÉK ÉRTÉKELÉSE
• JÁTÉK ÉRTÉKELÉSE
• JÁTÉK ÉRTÉKELÉSE

MELLETT MEGTALÁLHATOD

• JÁTÉK ÉRTÉKELÉSE
• JÁTÉK ÉRTÉKELÉSE
• JÁTÉK ÉRTÉKELÉSE

Muppet Monster Adventure

KI HÚZ KI A CSÁVÁBÓL, AMIKOR A GONOSZ HATALMÁBA KERÍTI A MUPPET SHOW TAGJAIT? TERMÉSZETESEN EGY KIS BÉKA.

Eáj. Tetszik, nem tetszik, a báj mindenképpen fontos szerepet játszik a videojátékok eladási számának növekedésében, és hozzásegíti az olyan játékokat, mint a *Spyro*, *Rayman*, vagy a *Nintendo Mario-ja*, a Platina szint eléréséhez. Szóval, amikor Robin, Breki unokaöccse a *Muppet Monster Adventure*-ből, keresztülugrál a képernyődön, ne lepődj meg, ha önkéntelenül is felkiáltasz „Óóó de cuki!” Mert még ez is megtörténhet...

„Még Breki is átváltozott egy több sebből vérző Frankensteiné”

Sajnos, a Muppetek sorsa rosszra fordult. Brekit és csapatát hatalmába kerítette a Gonosz; még Breki is átváltozott egy több sebből vérző Frankensteiné - akinek Ms. Röfi alakítja a mennyasszonyát. A gyerekek és a nosztalgiát kedvelő felnőttek öröme az azonban Breki unokaöccse, Robin

magára vállalta a feladatot, hogy rendet teremtsen a világban, és megmentse a *Muppet Show* tagjait a kárhóztól.

A játék báján túl, a legszembetűnőbb talán a játék engine szabályos, zökkenőmentes működése. Robin egy hatvány könnyedségével szökken, úszik és küzdi keresztül magát az előtte álló akadályokon (nem kis teljesítmény egy épp, hogy csak pelyhedző álló kisbékatól). A játék minden működési és egyéb hibától mentes. Kivételzése bámulatos, ragyogó színeket és mulatságos szereplőket tartalmaz.

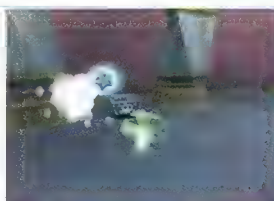
A fejlesztő Traveller's Tales arra is gondolt, hogy a játékot a kis vakarcsok célcsoportján kívül mások számára is vonzóvá tegye. E cél elérése érdekében a programot jó néhány humoros technikai bravúr gazdagítja. Vegyük például a hangeffekteket, nem kell mást tenned, mint ráijeszteni egy kőbórló pávára és az, mielőtt megrettenve elhúzná a csíkot, már-már emberi hangon rikolt fel. A játék tele van ilyen és ehhez hasonló kiegészítő kellekkel, melyek hozzájárulnak a felfedező környezet, illetve a mini-játékok életszerűvé tételéhez.

Már első hallásra is imádni való. Hogy valóban beleszeretünk-e a játékba, az azon múlik, hogy mit hoz majd a végső verzió. ■

Al Bickham

Békazabálók!

Mivel Breki átalált a Gonosz oldalára, Robin, az unokaöccse nyakába szakadt az a feladat, hogy megmentse társait és visszaváltoztassa őket azokká, amilyeneknek megismertük és mindig is szerettük őket.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A VARÁZSLATOS MINI-JÁTÉKOK



A mini-játékok minden valamirevaló platform játékban megtalálhatók, és ez alól a *Muppet Monster Adventure* sem kivétel. Itt láthatjuk azt a részt, ahol a Robin a Pávával méri össze erejét. Hajrá kicsi béka, ugrálj, ameddig csak a lábaid bírják!



+ PONTOK

- Pazar vizuális megjelenítés
- Egy vagon power-up
- Bármilyen korú gyerek részére

- PONTOK

- A régi jól bevált platform játék
- Egy kissé kiszámítható
- Bájos, hmm

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Muppet Monster Adventure* a bájos, platform típusú játékok egy újabb darabja, és mint olyan, elég ígéretesnek tűnik. Persze majd meglátjuk, mit hoz a játék végső verziója, de mindenesetre drukkolunk Robinnak, hogy ne csak a *Muppet Show* tagjainak megmentésében érjen el sikereket, hanem a kölykök szívének meghódításában is.

Incredible Crisis

GONDOLJ CSAK BELE, HOGY MÉSZ AZ UTCÁN ÉS EGY VONZÓ FIATAL NŐ HIRTELEN ELRÁNCIGÁL, ÉS KÖVETELI, HOGY MASSZÍROZD MEG. HMM, TÉNYLEG EZT HÍVJÁK VÁLSÁGHELYZETNEK?



Mentők, óriáskerék és bevásárlóközpont. Minden teljesen szokatlan, ami veled történik, de az *Incredible Crisis* mégis olyan kontosbe bújtatja az eseményeket, hogy mégse tűnjön annak.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ EGYSZERŰSÉG FONÓDÁSA A KOMPLEXITÁSHOZ.



A biztonsági kamerák segítségével menekülj el a bankrablás helyszínéről. A képernyőn látod, hogy mikor tiszta a levegő. Tehát a feladat egyszerű, de a kivitelezése már sokkal bonyolultabb.

Egyre több furcsa játék jelenik meg napjainkban, Tokióban. Természetesen a szónak nem a rossz értelmében. Mihez is kezdenénk az *Um Jammer Lammy*, a *Vib Ribbon* vagy a *Bishi Bashi Special* nélkül, amik egy kis szint varázsolnak szürke hétköznapiaink gomolygó kódébe. És egy kicsit érdekesebbé teszik mindennapi létünket.

Az *Incredible Crisis*-ban letesztelhetjük toleranciaszintünket, egy burleszkfilmből illő történet cselekményeként. Attól eltekintve, hogy egy alapvetően rejtvénymegoldó játékkal állunk szemben, mégis számos más stílusú játék elemeit is könnyen felfedezhetjük benne. Egy hétköznapi japán család bőrébe bújhatunk bele, akikkel mindig valami furcsa történik. A kialakuló helyzeteket beépített mini játékokon keresztül kell megoldanunk, amiket mindig szorosan követ egy FMV átvezető jelenet. A családapát Taka Taneo-nak hívják, és pont az ő bőrébe kell belebújni. A napod egy gyors táncleckével kezdődik, amit nem másol, mint a munkahelyeden kell teljesítened. Amolyan *Dance Dance Revolution* stílusban. Mivel idáig még minden simán ment, reménykedve gondolsz bele, hogy a nap folyamán semmi más nem fog veled történni. De miután nagy nehezen elmenekülsz egy feléd guruló óriás golyóscsapágytól, észreveszed, hogy beszorultál a liftbe, amit valami pszichopata gyilkos zárt rövidre nem sokkal azelőtt, hogy te bemenedkültél. Ezután kidobnak egy mozgó autóból, és egy hihetetlenül

„Egy hétköznapi család bőrébe kell belebújni, akikkel mindig valami furcsa történik”

csinos hölgy karjai közé esel. Persze az utóbbi nem éppen úgy hangzik, mintha valami katasztrófa lenne, de is azért van, hogy tesztelje a játékos tehetségét. Ezek után a hölgy felragyog egy óriáskerékre, egy masszázsjégre. Meg kell találnod a megfelelő helyeket a testén, ahol masszírozhatod, és mindezt a lehető leghevesebben megtenned. Te még mindig nem igazán érted, hogy mi folyik körülötted, úgyhogy figyelj azokra a fontos dolgokra, amikre a titokzatos hölgy hívja fel a figyelmedet. A beépített mini játékok egyszerű felépítésűek, de zseniálisak. Minden egyes mini játék egy videókönyvtárba kerül, ahonnan bármikor előszedhetjük őket. Az egyetlen problémát az jelentette számunkra, hogy nincs két játékos opció, így ha többet játszunk vele, akkor a társaink többi része csak vizuálisan lehet a játékban, a hihetetlen bonyolalmaknak. *Incredible Crisis* annyira jóra sikerült, hogy a rejtvényfejtő játékok kategóriájában tökéletesen megállja a helyét. Hálát adunk az égnek, hogy nem egy *Bust-A-Move* klónt kaptunk kézhez.

Catherine Cha



+ PONTOK

- Eredeti mini játékok.
- Ha egyszer elkezdted, nem bírod abbahagyni.
- Tökéletes hangeffektek.

- PONTOK

- Nincs kétjátékos opció.
- Túl rövid.
- Sok dolog ismétlődik.

! MIELŐTT MEGVENNI

Temérdek újdonságot sorakoztattak fel a fejlesztők a játékban, de ahogy azt a második mondanánk: „Úgyis megundodl”. A program végső verziója a még legközelebb fog hintázni az irritáló elemek és a csodálatos ötletek között. Majd meglátjuk, hogy merre fog billegni.

International Cricket Captain 2000

NEM GONDOLOD HOGY ITT AZ IDEJE ANNAK, HOGY VALAKI EGY KIS RÁTERMETTSÉGGEL LEGYŐZZE A BRIT KRIKETT VÁLOGATOTTAT? MOST ITT VAN A LEHETŐSÉG...

Az, hogy egyáltalán nézzük, vagy netalántán játszunk is krikett, rengeteg türelmet igényel. De már egy elszállásolt szent is megunt volna a várakozást, mire végre megjelent ez az első igazi krikett játék PlayStationre.

Öt év leforgása alatt csak egyetlen egy név fémjelezte a kis szürke doboznak ennek sportágnak a valódi fogalmát, ami nem volt más, mint a Brian Lara Cricket. Az International Cricket Captain 2000-et nyugodtan nevezhetjük a folytatásának, bár sok mindenben különbözik. Ez alapvetően egy ügyességi játék, ám ha túlzottan precízen kéne fogalmaznom, akkor nyugodtan nevezhetnénk még csapatkapitány-alapú játéknak. Ugyanúgy, mint ahogyan Nasser Hussein-nek, neked is irányítanod kell a csapatodat. A teljes játék egy nagy megyében játszódik, végigvezetve a számtalan versenyen. Ha kimagasló a teljesítményed, könnyen bajnok válhat belőled. Más opciókkal harcolhatsz a külső megyei, városi, nemzeti, vagy akár a '99-es világ-bajnoki címért is. Sőt, még akár a barátoddal is a kétjátékos módban. Ha megyei kapitányként indulsz, akkor csak korlátozott számú opciók közül választhatsz. Csak egy olyan játékost választhatsz, aki nem európai (és csak azért egyet, mert Európa más részein nem túl népszerű sport a krikett, éppen ezért nincsenek arrafelé igazán sikeres krikettjátékosok).

Mindig, még a szezon kezdete előtt meg kell újítanod a játékosok

szerződését, mert ha nem teszed, akkor könnyen búcsút inthetsz nekik. Ez a tranzakció körülbelül olyan megerőltető, mint egy futballmezei-játékban. Említésnek okáért rögtön itt van az LMA Manager. Viszont rengeteg tennivalód akad, még akkor is, ha csak nézed a meccset. Amikor görditenek, neked kell beállítanod a játékosod agressziósintjét, és azt is, hogy hol dobja el a golyót. Ilyenkor cserélnek kell a védőket, hogy rászaladjanak a kapura, vagy épp elűssék a labdát. Azt is neked kell eldöntened, hogy ki és mikor dobjon vagy védekezzen. Egyszóval az irányítás tökéletesen a te kezében van. Ez mind nagyon szép, de sajnos itt is, mint megannyi

„Ugyanúgy, mint ahogyan Nasser Hussein-nek, neked is irányítanod kell a csapatodat”

más játékban, a grafika egyszerűen röhejes. De mindezt feledtetni velünk Jonathan „Aggers” Agnew, akinek a kommentárja olyannyira tökéletes, hogy az már szinte hihetetlen. Ezek után nyugodt szívvel állíthatom azt, hogy ez az a játék, amire már nagyon sokan, nagyon régóta vártak. ■

Richard Keith



Na, ez hogy tetszik? Az interaktív televíziószerű menüben finomíthatod ki csapatod támadási és védekezési taktikáját a játék folyamán. A Britek támadnak (fent) és ezzel adnak egy kis gondolkodási időt Dél-Afrika csapatának a Világkupán.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

KÉTSZEMÉLYES OPCIÓBAN MEGTALÁLNI A MEGFELELŐ TAKTIKÁT



Ha már a kiélvezted az összes választható versenyformát, akkor mindenképpen próbáld ki a kétszemélyes módot. Mert miközben a dobóval mozogsz, beállíthatod a dobás erejének a szintjét, és ha eltalálsz a kellő erősséget lazán kiütheted az ellenfeleidet.



+ PONTOK

- Megával ragadó
- Pontosság az adatok
- Kétszemélyes opció

- PONTOK

- Gyenge grafika
- Meghatározott edzősködés
- A variációk hiánya

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Igaz, hogy a krikett nem tartozik a világ legizgalmasabb sportjai közé, de mégis felismerhető benne a logika, ami a megfelelő stratégia kidolgozásához is nélkülözhetetlen. Nem hiába volt olyan nagy sikerű az ICC a PC-szek körében. Itt volt már az ideje, hogy a PlayStation tulajdonosok is megismerjék ezt az előtűnő még nem igazán feltérképezett sportot. Mégis vele játszani

PSM TÖRTÉNELEM

MÚLT LAPOK

A PSM-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 065. oldalon.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatok... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, FI '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatok... stb.



A CD-n: Syphon Filter 2, Micro Maniacs, Player Manager 2000, Renegade Racers, Radikal Bikers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet Championship, Champ League, Medieval 2, Urban Chaos, WTC Touring Cars, Colin McRae 2... stb.



A CD-n: Colin McRae Rally 2000, In Cold Blood, World Champ. Snooker, Hogs of War, Tony Hawk's 2... stb.



A CD-n: Jedi Academy, N-Gen Racing, Hogs of War, Street Fighter EX2, Moho, Destruction Derby Raw... stb.



A CD-n: Destruction Derby, Star Trek: Invasion, Vib Ribbon, MoHo, Titan AE, Silent Bomber, Tenchu2, Galerians... stb.



A CD-n: Spider-Man, Disney Racing Tour, X-men, Sydney 2000, Tenchu2, Mille Miglia... stb.

**MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL
1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!**

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

Név: _____
Cím: _____
E-mail: _____
Telefon: _____
Mellékeltem magamra megrendelés
a PlayStation Magazin karabély árát, illetve előfizetést.
☐ PSM 02 ☐ PSM 03 ☐ PSM 04 ☐ PSM 05 ☐ PSM 06
☐ PSM 07 ☐ PSM 08 ☐ PSM 09 ☐ PSM 10
Előfizetési időtartam: _____
☐ Fél évre 8 900 Ft ☐ Egy évre 15 900 Ft

Computer Média Kiadói Kft.
BUDAPEST 35
Pf.: 141
1306

Előfizetőinknek ajánlunk
Régi és új előfizetőinknek
az újságot megrendelésükkel
ajánlott kiadásban.

GAMES WORLD BT.

Alapgépek, tartozékok, programok nagy választéka.
 Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64,
 SNES, SMD II., Game Boy, Dreamcast.
 1191 Bp., Hunyadi u. 10-14. Tel.: 280-9091

PREMIER CENTER

MINDEN EGY HELYEN AMIRE EGY PSX
 RAJONGÓNAK SZÜKSÉGE LEHET.
 9400 SOPRON, Torna u. 8.

GAME POINT

PSX N64,

Sega kis- és nagykereskedése,
 értékesítése, cseréje.

2120 Dunakeszi, Barátság útja 23.
 Tel.: 30/203-8646

KONZOL BARLANG

Sony, Sega, N64 gépek, játékok, kiegészítők.
 Bp., Thököly út 2. Arzenál Üzletház, alagsor 7.
 Tel.: 31-75-35/2907 mellék

MEGACOMP

Minden Playstation játék
 3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.
 Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

TOP GAME

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSONZÁS.
 BP. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

TOP GAME

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSONZÁS.
 BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

KONZOL STÚDIO

Videojáték szakszerviz, és szaküzlet.
 Tel./Fax: 216-66-26, 06-209-888-337
 Web-site: www.konzol-studio.hu

RICGAME BT.

PSX? Segítünk! Ránk számíthat!
 Részletfizetési lehetőség!
 Bp., VIII. Harminczettesek tere 4.
 Tel./Fax: 334-06-10; 06-20-9-555-770

JÁTÉKÁLLOMÁS

SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
 KELLÉKEK, ADÁSVÉTEL, CSERE.
 Gödöllő, Szilhat u. 4., Tel.: 06-28-421-988

NINTENDO SHOP-RON

SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLETE
 9400 Sopron, Újteleki u. 50.
 Tel.: 99-333-195

VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLET

PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy,
 PC CD-ROM játékok bő választékban.
 8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.
 Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

PÁZMÁNY VIDEOTÉKA

Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés.
 9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.
 Tel.: 06-20/9-565-322

MEGA TOP-X

PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel.
 Akciós szoftver és hardver.
 9400 Sopron, Fűredi sétány 6.

PREDÁTOR VIDEOJÁTÉKOK

MINDEN, AMI VIDEOJÁTÉK, GÉPEK,
 PROGRAMOK, TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJ!
 Tel.: 76/460-474; 06-20/9-682-899

FIGURA PLAYSTATION

Játékok, gépek, kiegészítők adás-vétele, cseréje.
 A játékok kipróbálhatók. PSM magazin kapható
 1066 BP., OKTOGON TÉR 3. TEL.: 06/1 343-5895
 NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szo 10-14.

PSX SOPRON

Sopron legnagyobb videojáték-szaküzlete.
 9400 Sopron, Teleki u. 50.
 Telefon: 99-333-195

PSX Szaküzlet és Klub

PSX gépek, programok adás-vétele, kölcsönzése.
 Salgótarján Alba üzletház II.emelet
 Tel.: 20/9-770-709

NEW GAME

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA,
 VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: 06-209-78-77
 5000 Szolnok, Batthyány u. 22.

GAME CITY

Konzol játékok kis- és nagykereskedése.
 Gépek, játékok, kiegészítők adásvétele, cseréje.
 1139 Bp., Gomb u. 34. Tel.: 06-309-424-650

VIDEOJÁTÉKOK

Adás, vétel, csere. Bp., Szt. István krt. 10. (udvar)
 Tel.: 349-2744, 06-302-596-976
 Ny.: H-P: 10-18-ig, Szo.: 10-13-ig

Há itt szeretne hirdetni,
 kérjük,

lépjön kapcsolatba

Horváth Henrikkel

a (1) 457-1123

telefonszámon, vagy

E-MAIL: horvathh@dccd.hu

Magánhirdetőknek ingyenes
 szövegírást
 és grafikai kivitelezést
 biztosítunk.

Elcserélném eredeti **HERCULES**
 (platinium), **TOMB RAIDER II** lemezemet
RESIDENT EVIL 3-ra,
 vagy **DRACULA RESURRECTION**-re.
 Tel: 06-23-431-540

Olcson eladó
Sony PSX gép 1db.
 eredeti játékkal.
 Tel.: 06-70-221-6589

Eredeti **SILENT HILL**, **METAL GEAR**
SOLID és **Toca 2** játékaimat
 elcserélném **Tekken3**, **Forma 1 '99** vagy
Tomb Raider I-II-re.
 Tel.: 06-30-262-9816, 16 óra után

Eredeti **G-Police 2**
 PSX játékomat eladnám
 vagy elcserélném.
 Tel.: 06-34-323-860; 06-60-361-037



WESTEND MULTIMÉDIA
 PLAYSTATION SZAKÜZLET
 Citycenter üzletközpont, Lechner Ödön körút 7.
 1135. Budapest, Váci út 1-3.; Tel.: 238 70 75

Nyitva: minden nap (szombaton és vasárnap is!) 10-21-ig

Playstation kiegészítők és játékok
óriási választékával várunk!

AKCIÓ!

OKTÓBER 05-20 KÖZÖTT

1 MB
 MEMÓRIA
 KÁRTYA **1290,-**

KONTROLLEREK 1790-től

VIDÉKRE
 CSOMAGKÜLDÉST IS
 VÁLLALUNK!

Üzletünkben PS2-es
 gép megtekinthető,
 megrendelhető!



Ez a kupon
6000 Ft
 vásárlási
 kedvezményt
 jelent!

Áraink az Áfá-t tartalmazzák! Akcióink csak a készlet erejéig érvényesek!

MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>Már megjelent!>>

AMORF ÖRDÖGÖK BETYÁR A HOLDON

(UCMG Magyarország)

Operett-tangó-pop-hop-szobadiszko. Csak így, simán. A PSM júliusi számában, az első kislemezük kapcsán már az egekbe emelt Amorf Ördögök zenekar végre egy egész nagylemezzel örvendeztetni meg a nagyjérdeműt. A *Betyár a holdon* az általunk valaha hallott egyik legkitűnőbb bemutatkozó album. A lemez hangulatára valami olyasmi érzés jellemző, mint amikor egymillió óvodás vízipisztolyokkal sikeres pucscot hajt végre. Elfoglalják a fontos stratégiai pontokat, vidámparkot rendeznek be minden sarkon és senki nem ússza meg szárazon. Lehet ugráncolni, kiabálni, sokáig fent maradni, sírni, vagy nevetni. Aki közömbös marad az menthetetlen, vagy süket. **KSZK+SZG**

Értékelés: Csak azért ennyi, hogy el ne bízzák magukat 9/10



>>Már megjelent!>>

MIRAQUE I MYRO Eden Zoo

(UCMG Magyarország)

Miraque i myro, azaz Janszós Tibor és Gergely. Egy szombathelyi testvérpár, akik még az első albumuk megjelenése előtt csodálkozásra készítettek a nemzetközi zeneipar jó néhány megmondóemberét. Rangos remix-felkérés, pozitív visszhangok a stílusukban iskolateremtő angol WARP kiadótól, ezek a tények önmagukban is elismerést érdemelnek. Az azóta megjelent *Eden Zoo* c. nagylemezük pedig még számos hasonló elismerést fog hozni nekik, ezt bármibe lefogadjuk akárkivel. Végre egy olyan lemez, ami egyszerre kísérleti elektronika és egyszerűen hallgatható, varázslatos néha már komolyzenébe hajló muzsika. Nyitott szív és fül elengedhetetlen a teljes élvezet-höz. **KSZK+SZG**

Értékelés: Goldie, Aphex Twin, Miraque i Miro 8/10



>>Már megjelent!>>

TERRY LEE BROWN JR. Terry's Café 3 / A Chill-Out Session

(UCMG Magyarország)

A Chill Out igen tág asszociációs lehetőségeket kínáló kifejezés. Nem is stílus, mint inkább érzés. Kikapcsolódás, egy végig pörgött éjszaka utáni ellazulás. Mindez csak azért érdekes, mert aki egy tipikus ritmustalan úszós agyonvisszhangosított chill lemezt keres, az messzire kerülje el a *Terry's Café 3*-at. A sorozat legújabb része Terry Lee Brown Jr. DJ boxának a legmélyére kalauzol minket. A titkos favoritokból álló kellemes minimal groove-gyűjtemény nem hagy cserben a legnagyobb pácban sem. Ha egyszer bejött, soha nem tudsz majd megenni nélküle. Jobb, ha egyből kettőt is veszel. Biztos ami biztos. **KSZK+SZG**

Értékelés: Ragaszd bele a CD játszódba, és REPEAT 8/10



>>Már megjelent!>>

STATO BRADO Fertilizer Sound For Planet Ears

(IRMA/Gong Express)

Folytatjuk a legendás IRMA kiadó bemutatását, a múlt havi PSM-ben ajánlott house válogatás után most a tört és szaggatott ritmusok kerülnek sorra. A *Stato Brado* a breakbeat, a funk világából ad egy kis izellítőt. A válogatás a legjobb olasz művészek ma már klasszikus darabjaiból áll. Ez a rész 1999-ben jelent meg, és nem kis sikert aratott világszerte. A legjobb pillanatokat számunkra a Hubble One Two, a Move Around, vagy a Black Hole c. dalok szerezték. Egzotikus, klasszikus, varázslatos. **KSZK+SZG**

Értékelés: Mint a csúcsforgalom Rómában, rabul ejt 7/10



>>Már megjelent!>>

STATO BRADO VOL.2 When The Machine Runs Riot

(IRMA/Gong Express)

Senkit nem ér váratlanul az a tény hogy a sikeres dolgoknak folytatódni kell. Nem volt ez másként a *Stato Brado* esetében sem. Az IRMA az idén meglepettette a második részt. Ez már egy kicsit szélesebb stílushatárokat feszeget, ám mégis rá tudott tenni egy lapáttal az első rész színvonalára. Olyan, mintha a *When The Machine Runs Riot* egy metropolis hétköznapjait mutatná be hangokba foglalva. Kaotikus tájkép, meghökkentő részletekkel, de ha az egészet nézed, gyönyörű és varázslatos. A legjobban nekünk a Jestofunk jött be, de a többi is megér egy komolyabb hangfalcsontolást. **KSZK+SZG**

Értékelés: ...aha, szóval a gépek felládtak, ... 8/10

JÁTEK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK

AMORF ÖRDÖGÖK



Hogy mi is ez az egész? 2 film egy lemezen, és nem is akármilyen kettő! Robert Rodriguez első játékfilmje, az *El Mariachi* közvéleményes kevés pénzből készült, ám a szakma és a nézőség lelkesedése hálá istennek nem mindig a befektetett összeggel függnek. Ez atalkun látott egyik legjobb akciófilm, az ennek nyomán készült *Desperado* már amerikai színpad, ha igazán objektívek akarunk maradni. Persze aki látta a *Desperado*-t, az tudja, hogy az sem matiné.

Extrák: Filmográfiák, filmiskola, videoklippek, Rodriguez díjnyertes rövidfilmje a *Bedhead*

Értékelés: Tökéletes viselkedési és illemkódex, ha idegen városba érkezel **10/10**



(Warner)

Történelmi pillanat! A zeneipar támadásba lendült. A világ első DVD máxiját van szerencsénk bemutatni. Madonna anyu szeptember második feleben megjelent új nagylemezének bevezetődala, a *Music* két klipváltozata és némi linkygitümény került csak fel a lemezre, de ez végül is maxi. Madonna ismét szexista énjét villogtatja, a macho szöke MUFF DADDY rendszámú limuzinján barangol az éjszakai élet kulcsfontjai között. A szexbárok mindenki jól érzi magát, de mivel a szűk baráti kört csak csajok alkotják, így leginkább AJJ G, a feka sofőr jár jól. A zene ereje, a szöveg szerint, a burzsoákból is lázadót csinál. De ez fordítva is igaz. És ez így is van rendjén. **KSZK+SZG**

Extrák: **Web linkek**

Értékelés: Az első DVD maxi a világon! Madonna és barátnői **9/10**



(Choice Disc/Gong Express)

338 perc a világ legjobb vonatának társaságában. Délkelet-Ázria, Kelet-Európa, Skócia, Dél-Afrika, India, Ausztrália legszebb táján Nemcsak végállomásait az adott vonatok teljes útját, de alapos tájékoztatást is kapunk, a mozdonytól a hálókocsokig. A forgatás a legkomolyabb digitális kamerákkal történt, a tökéletes minőség itt valóban csodálatos színeket és képszerkezetet beállítással jelenít. Számlunkra az Imperial Express okozta a legnagyobb meglepetést. Ez a különleges szerezvény Kelet-Európa legszebb tájaira viszi el utasait, a végállomás pedig hol is lehetne máshol, mint Magyarországon. Komoly. **KSZK+SZG**

Extrák: 338 perc tiszta játékidő

Értékelés: Nem kell jegyet venni **8/10**



Talán a leghíresebb James Bond film a *Goldfinger*. Az biztos, hogy maga Goldfinger az egész 007 sorozat egyik leggonoszabb ellenfele. A fickó azt vette a fejébe, hogy ráteszi a kezét az Egyesült Államok teljes aranykészletére. Ha csak rajta állna az biztos, hogy sikerülne is veghez vinnie a tervét, de Mr. Bondnak is lesz egy-két szava az ügyhöz. Az biztos, hogy az eset sokkal bonyolultabb, mint elsőre látszik. Sean Connery zenialis alakításá, az Aston Martin DB5 és a komoly holtyokoszorú megteszi a magáét.

DÖS+SZG

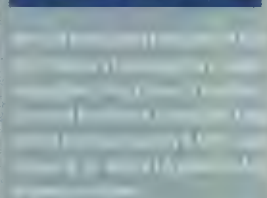
Értékelés: Válaszd az életet **8/10**



Ez a valahá általunk látott leghihetősebb dolog. Teljesen értelmetlen első pillantásra, de a másodikra egy életre bevallandó. Egy saját akvárium egy kétoldalas DVD-n, amik amikor akarat, vagy állandóan egy nagy fahajszárga képmű. Öt különféle akvárium közül választhat, azaz közeli képet is. Minden tartályhoz találsz egy halat, azaz az összes halat adta. A zene felejtő, a legkomolyabb a buborékhang. Árké-
kon keresztül futtatható, vagy a megfelelő alkalma-
kon sokkolható a barátait. A hatás garantált és még
tisztítani sem kell **KSZK+SZG**

Extrálc: 60 halfaj, 5 akvárium, teljes halnaptár, képernyővédő akváriu-

Értékelés: Nincs ellenérvünk, minden háztartásban kell egy belőle **10/10**



View suggests world may
rise a DVD of

1. Işık, az. Afiyetli bir insan-
dır. (K. 3)

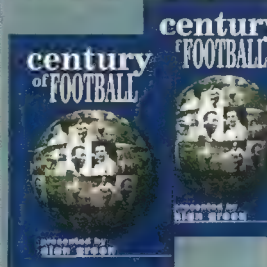
2. İşık, a nice and old village
with many interesting places.
Flavours (T. 100)

3. İşık, most interesting and
beautiful. (K. 3, T. 100) A
kind word.

[illegible]

- Solid State Pro.
- Control Apad International
- A/Sie Wilson, Belgium

A helyes megoldás az F. szám.
Egyáltalán!



PSM VERSUS...

BOCHKOR GÁBOR

MURÁNYI

>Együttműködő partner: Murányi Kereskedőház,
Mammút Üzletközpont

>>cím: 1024 Budapest, Lövőház u. 2-6.

>>telefon: 345-8200

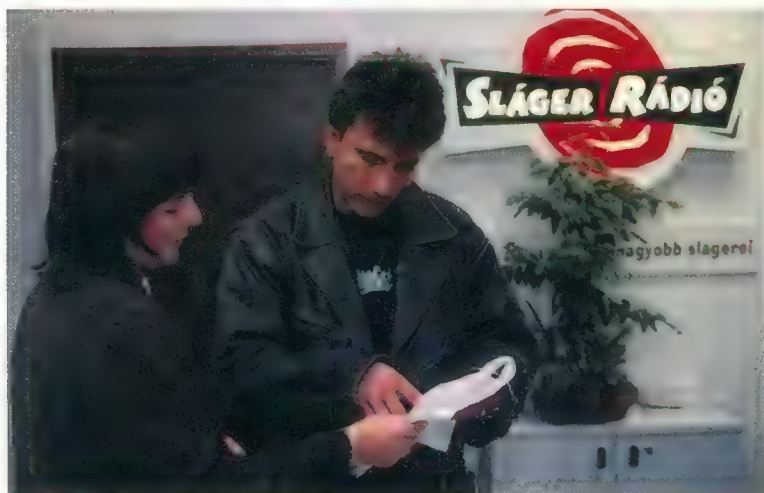
>Helyszín: Sláger Rádió

>Produkcio: kszk+szg@tof.productions.mediagynokseg.hu
>>e-mail: info@tofproductions.hu

>Szöveg: Kósa Szabó Krisztina / Sinka Zoltán Gábor

>Fotó: Bognár József

AKI MÉG NEM LÁTTA A CSIBEFUTAM CÍMŰ FILMET, AZ ROHANJON A MOZIBA, HOGY AMIRE MEGÉRKEZIK A JÁTÉK MINDENKI KÉPBE LEGYEN, HOGY IS A HELYZET GINGER-EL, ROCKY-VAL ÉS A TÖBBIEKKEL. A PSM EBBEN A HÓNAPBAN BOCHKOR GÁBORT LÁTOGATTA MEG, AKI A FILM EGYIK MAGYAR HANGJA. FONTOS FELADATAI MELLETT RÁNK IS JUTOTT EGY KIS IDEJE, TALÁN AZÉRT MERT A PLAYSTATION AZ Ő SZÍVÉHEZ IS KÖZEL ÁLL.



Biztos Veled is előfordult már, hogy egy addig ismeretlen emberrel egy jót beszélgetél, miután kiderült, hogy számára sem idegen a PlayStation világa. A jó értelemben vett játékörület sokkal erősebb kapcsol, mint bármi más, hiszen nem csak általánosan a kedvencekről van szó, hanem a játékokban szerzett csodálatos és zűrös kalandjaidat is megoszthatod a másikkal. Persze az az igazi, ha neki is vannak hasonló élményei.

Ez a rovat, mint már megszokhattátok, azokról a hírességekről szól, akik szeretnek és szoktak is játszani a mindannyiunk által imádott kis szürke dobozzal. Hónapról hónapra igazi kaland számunkra, hogy olyan híres embereket mutassunk be nektek, akik ugyanúgy imádják a jó játékokat, mint Ti vagy Mi.

Amikor először hallottuk ezt a szóbeszédet, azonnal égető kíváncsiság lett úrrá rajtunk. Hogy Ő is, aki Magyarország egyik legnagyobb médiasztárja? Ez biztos nem lehet igaz, vagy végül is miért is nem!? Aztán amikor a *Csibefutam* kapcsán újból felmerült a neve, akkor már biztosak voltunk abban, hogy találkozunk kell vele. Bochkor Gábor a Sláger Rádióban fogadott minket, egy szerda reggeli a Bumeráng után. Egy rádióstúdióban nem sok

TV készülék akad, ezzel akkor szembesültünk, amikor Gábor vezetésével egy nyugodt helyet kerestünk a játékszeánszhoz. A tárgyaló már foglalt volt, így a legfőbb helyen a büfében táboroztunk le arra az egy-két órára, amíg a következő játékokat meg mutattuk neki: *FI 2000*, *Colin McRae Rally 2.0*, *Driver*, *Vib Ribbon*.

FI 2000

A játék és a téma is adta magát, hiszen Gábor azon szerencsések egyike volt, aki előben is kipróbálhatta az FI érzést, hiszen a kétüléses McLaren egyik magyar utasaként kiváló ízelítőt kapott a Rábaringen az autóversenyzés magasiskolájából.

PSM: - Tényleg, milyen volt? Fizikailag nagyon megviselt? -

BG: - Nem, egyáltalán nem. Viszont még soha nem tapasztaltam ilyen erejű gyorsulást vagy lassulást egy autóban sem. Teljesen ki vagy támasztva az ülés és a karosszéria által, de ha egy kicsit kinéztem a szélárnyékból azonnal megemelte a menetszél a sisakomat. Ugyanazt látni, mint most a játékban. Fantasztikus volt. Ezt a programot azért is vettem meg, hogy átélhessem ugyanazt azt érzést, amit a McLarenben tapasztaltam. -

Hűen az élményhez, Gábor most is egy McLaren-t választott, és a San Marino-i pá-



lyán mutatta meg nekünk, hogy mire is képes a virtuális FI-ben. Rutinos játékosként állította be a saját paramétereit szerint a játékot és a körözés alatt nem csak a saját teljesítményét kommentálta, de a PlayStation-el való kapcsolatába is beavatott minket.

Márciusban lett géptulajdonos, egy barátival társasággal végigjátszott este után. Akkor

a *Micro Machines 3* varázsolta el. Az egyik legnagyobb kedvence az *Eagle One: Hammer Attack*. Általában azokat a játékokat kedveli, amelyek az életben általa már megélt szituációkat segítenek visszaidézni, pld. a *Hammer* is egy régi tászári riportra emlékezteti. Mivel a kedvence még a *GT2* is, ezzel a játékkal még a kedvesével is szoktak egymás ellen játszani.



Rally Finnországban? Hát, nem is tudom



Driver! Ennek már a címe is érdekes.



■ **Vib Ribbon,** van-e élet a nyúlán túl?

versenyezni. Az agresszív verekedős játékok, vagy a kalandjátékok nem tartoznak a kedvencei közé. Az ilyen jellegű programok egyszerűen hidegen hagyják.

Általában egyfajta sajátos délutáni szisztéma számára a PlayStation, egy-két kör a GT2-ben, vagy néhány sikeres bevetés a Harrier-ben neki is felér egy komolyabb relaxációval. Mi pedig lelkesen bólogatunk, hiszen ismerjük ezt az érzést. Ugye Te is kedves olvasó?

A beszélgetés hevében Gábor elszámolta a köröket, így a vezető helyről lecsúszott, de egy szenzációs hajrával így is harmadikként zárta a futamot. Mi egy kicsit pironkodunk, amiért belezavartuk, de Ő igazán lazán fogja fel a dolgot, azonnal új babérokra tört a rally világbajnokságban.

COLIN MCRAE RALLY2.0

Egy Mitsubishi Lancer WRC volánja mögött, a finn pályán történt a megmérettetés. Azonban a rallyjátékok királya most nem aratott nagy sikert. Gábornak tetszett az autók törhetősége, de az irányítástól már nem volt elragadtatva.

BG: - Nem igazán érzem a tapadást az autó és az út között. Olyan az egész mint ha lebegne a kocszi az út felett. Nincs kapcsolat a talajjal. A GT2-ben próbálgattam a rally részt, azt sokkal jobbnak találtam.

DRIVER

Ezt a játékot mindig is szeretettük volna egy olyan személynek megmutatni, aki már megfordult a programban szereplő városok valamelyikében. Persze az lett volna az igazi, ha a Driver2-t tudjuk tesztelni, hiszen Gábor

egyik kedvenc városa Havanna is szerepel majd a folytatásban. Így Miami és San Francisco utcáin barangoltunk. A kezdeti ismerkedés után Gábor teljesen belemelegedett a játékba, tesztelte a rendőrök tűrőképességét, vidáman száguldozott az utcákon és böszsen nyomta a dudát. A játékbeli Miami nem igazán volt neki ismerős, de San Francisco már annál inkább. Még arra is vállalkozott, hogy térkép nélkül eltaláljon ide-oda. A visszajátzások filmszerkesztő opciója volt a kegyelemződés, a Driver abszolút sikert aratott.

VIB RIBBON

Bevalljuk ezt a játékot mi erőltettük, hiszen egy közismert rádiós személyiség a kedvenc lemezeivel miért is ne próbálhatná ki a program által generált akadályokat. A számításon most nem vált be.

BG: - Ezt a kis figurát szívből tudnám utálni. Egyszerűen idegesít hogy nem engedelmeskedik. Az ötlet zseniális, de ez a játék nem az én világom.

Hát ez nem jött be, de amúgy is itt az idő, hogy egy másik animációs világba lépjünk, milyen is lenne a Csibefutam PlayStationra, ha Bochkor Gábor tervezné meg a játékot?

CSIBEFUTAM

PSM: - Te milyen játékot képzelnél el a filmből?

BG: - Azt hiszem a sztóri adja magát, az egész mozi tele van megoldandó feladatokkal, amelyekből remek kűldetéseket lehet kialakítani. Megszerezni ezt-azt, összeszedni a szökéshez szükséges kelléket. Egy sikeres szökés kivitelezése lenne a játék főcíme.

Hiába a tudás hatalom. Ha olvastad a szeptemberi PSM előzetesét a kivitelezés alatt álló játékról, tudhatod, hogy a fejlesztők is valahogy így képzelik el a játékot. Lehet, hogy Bochkor Gábornak a játéktervezésbe is bele kellene kóstolnia?

A JÁTÉKSZENVEDÉLYRŐL

BG: - A játékok sokszor tökéletes kapcsolódást jelentenek számomra. Van olyan hogy még a fürdőkádban is játszom. Van egy kis TV a fürdőszobában is, rákötöm a PlayStationt, és csak ülök a habokban és élvezem a játékokat. Komoly relaxációs tevékenység.

PSM: - Volt már olyan szituáció, hogy egy játékbeli élmény visszaköszönt az életben is?

BG: - Igen, pld. Eger felé van egy romos ház, teljesen úgy néz ki, mintha a Harrierben lőtték volna szét. Amikor arra járunk mindig mondom is a barátomnak, hogy milyen sikeres missziót hajtottam végre, íme itt is látszik az eredménye. Számomra a játékok segítenek sok felhalmozott feszültséget, agressziót levezetni, egy-egy játék komoly kikapcsolódást jelent nekem. Nem hiszem, hogy a videojátékok károsak lennének az egészséges lelkiállagú személyek számára. Sokkal jobb ha valaki egy autóversenyben éli ki az ilyen irányú szenvedélyeit, mintha ugyanazt a közutakat tenné, nem?

Mi csak szorgalmasan bólogatunk ismét, hiszen ezt már mi is ezerszer elmondtuk. Bár ezt minden igazi PlayStation fanatikus és PSM olvasó is tudja. Igaz?

PSM-Depo

KIEGÉSZÍTŐ RENDELÉS KÉNYELMESEN ÉS GYORSAN.

Gazdagítsd eszköztárad a legújabb kiegészítőkkel! Nézd meg alaposan az oldalainkon található eszközöket! Némelyiket magazinunk korábbi számaiban már bemutattuk. Akkor, mint kizárólag külföldön beszerezhető különlegességet említettük őket, de most te is bármelyikhez hozzájuthatsz. A termékek neve mellett egy piros sorszámot találsz. Postai megrendelés esetén ezt kell a mellékelt kupon PSM-DEPO rovatába beírni. A kiegészítők csomagolási és postázási díja 400 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal), telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel.



2. CAMIFLAME:

Kódtároló eszköz, amelynek segítségével lezúzhatod a legrosszabb szörnyeket, megkaphatod a legizmosabb fegyvereket és feltuningolhatod a kocsidat. Több száz beprogramozott kóddal kapod meg, de te is beírhatod az újdonságok kódjait. Praktikus eszköz, amelynek segítségével könnyedén nyered a legnehezebb játékot is.



3. GAMER'S SUPER JOYPAD:

Különleges joypad, amellyel az összes PS és PS2 játék játszható. Hanyattegérként is bevezethető, egykezes eszköz.



4. CRAZY ROCK GUITAR:

Egyszerű használhatóságú speciális gitár melynek segítségével percek alatt Jimmy Hendrix-szé válhatsz.

4. INNOVATION EXTREME JOY GUN:

Playstation és Saturn kompatibilis fénypisztoly. Programozható újratöltési lehetőség és valószerű visszarugás jellemzi. Kompatibilis a Namco GunCon-jával, a pedál pedig játéktermi érzést kölcsönöz neki.



5. TIME CRACKER

Kompatibilis a Namco GunCon-jával, pedált is kapsz hozzá. Egylövéses és turbó-tüzelés üzemmódban is kinyírhatod a lányt fogva tartót.

6. SPANISH VIBRA

Mellény, amelynek segítségével szó szerint bőrödön érezheted a centrifugális erőt, a gravitációt, a földrengéseket és a robbanásokat. Masszázs üzemmódja annyira profi, hogy ezentúl nem lesz szükséged barátnőre.





7. J/A VT GAME LINK

2 MB, vagyis 30 blokk kapacitású.
Egyszerűen kezelhető, precíz eszköz.

7. B PANTHER SMALL MEMORY CARD

Hordozható, gyors, 8 MB kapacitású. 12 szín közül választhatasz, és kulcstartót is kapsz hozzá.

8. RF SWITCH

Automatikusan átvált a tévéről a játékra, extra hosszú kábelt kapsz hozzá, így nem vagy a tévéhez kötve.



9. SPINT KENDI



Vibrációs analóg kontroller háromféle üzemmóddal. Babarózsaszín és peluskek színben is kapható.

Playstation táncszőnyeg, amelyen riszálhatod feneked mint Demi Moore, vagy pogózhatsz mint Johnny Rotten.



10. ULTRARACER

Mini, kézben tartható kormány-eszköz autós játékokhoz. 10 programozható tűzgomb, analóg kormányzás, LED-kijelző. Annyira új, hogy még Mr. McRae-nek sincs belőle.



11. WIRELESS DUAL ANALOGUE

Vezeték nélküli Dual analóg eszköz, számtalan üzemmóddal. Legalább annyit tud, mint a standard kontroller, de most már akár a budin ülve is irtathatod a gonoszokat.



11. THUNDERBOLT DOUBLE REMOTEY-SENKOR

Haveroddal egyszerre ketten is használhatjátok. Strapabíró, Dual-Schock-os szerkezet sokféle lehetőséggel, turbóüzemelés és lassított film opcióval.



A termékek mellett megadott árak az ÁFA-t tartalmazzák! Rendelésedet - amennyiben nem a postai utánvételt választod - leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel nappal a rendelkezésedre állnak:

Tel.: 467-6720 Fax: 457-1125

Elérhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mailt az alábbi címre küldhetsz: depo@cmk.hu

PSM-Depo

VISSZAHANG

HOGS OF WAR EVOLÚCIÓ A SZTÁRLEVÉLBEN * SYPHON FILTER RAJONGÓ A FOLYTATÁSÉRT KIÁLT * ÉS EGYEB



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja:
KLAUSZ ANIKÓ

„Kedves Anikó,

Ez a legjobb újság, amit valaha olvastam, nem csak mert van CD-melléklet és bombajó leírások, hanem ebből ismertem meg kedvenc játékom (mint a rajzokból már kiderült) a Syphon Filter 2-t. Már régóta próbálom megszerezni (kevés sikerrel) az 1. részét, hisz érdekelnék az előzmények, és szeretem Gabe lövöldözős küldetéseit. Szeretnék tőletek kérdezni valamit. Tervezik-e már a Syphon Filter harmadik részét? Lehet, hogy ezért a kérdésért a lapnál lehü-

lyéznek, (nem! – szerk.) de tudjátok a rajongó az rajongó.”

Pogány Gábor

Sajnos azt megmondani előre, hogy megjelenik-e egy adott játék folytatása, nagyon nehéz. Ahogy biztos hírünk lesz erről, a Tervezet rovatban nyilván szerepeltetni fogjuk, hiszen rendkívül népszerű játékosorozatról van szó, aminek sokan várják a folytatását. Az első rész utáni hajtóvadászathoz sok szerencsét kívánok, és hogy legyen elég kitartásod, elküldjük a PlayStation Magazin első számát, amin játszható demót találsz. Ez a szám egyébként már szinte teljesen elfogyott, szóval felbecsülhetetlen értékéről van szó!

„Hello PSM

Az újság egyre csak jobb. A demo CD is javul. (Hát még ha a Terracont meglátod! – szerk.) Sajnos a 12-dik számot még mindig nem sikerült megszereznem. Az egész újság jó, de pl. túl szigorú a játékok osztályozása. A Szigorúan Titkos pedig nem nagyon foglalkozik régi játékokkal. Viszont az nagyon jó ötlet volt, hogy beraktatok egy játéklistát. Bár nem tudom, hogy az csak véletlen volt-e, vagy direkt történt, hogy már több száz óta nincs a játékok mellé írva az áruk?! A PST is nagyon tetszik, jók benne a leírások. Kérdésem, nem tudjátok, mikor fog megjelenni, és

SZTÁR LEVÉL

„Kedves Anikó, tisztelt PSM!

Nem akarom a drága időtöket elvenni, ezért rövid leszek. A 13. számotok CD-mellékletén az egyik demo szinte függővé tett. Egyszerűen szerelmes lettem a Hogs of War-ba, pedig én inkább autóverseny- és sportjáték-párti vagyok. A játék animációi és humora elvarázsolt. Mellekelt rajzomat is ez ihlette. Elgondolkoztam, hogy ezeknek a malacoknak hogyan nézhet ki a törzsfejlődésük. Hát... erre jutottam, és gondoltam megosztom veletek az elméletemet.

Levelem végén gratulálni szeretnék az újság színvonalához, és további sok sikert kívánok a folytatáshoz.

Tisztelettel.”

Ifj. Kiszela István,

Hát, hogy a rajz önmagát beszél, és nem kell különben méltatni, az bizonyos. Rendkívüli művészi értéke páratlan témaválasztása egyaránt érett, kiforrott alkotóged következtet. Nem csodálkozok, ha a következő Polgár-aukción a Kiszela szignóval is találkozhatnánk olyan képen, amire vadul licitálnak a műértő mecénák. Addig is, postázzunk egy ajándékot, és köszi a malacok nagyok édesek.



HOGS of WAR

BORN TO GRILL

Hogs of War - hamburgernek születtek...

mennyibe fog kerülni a Chase the Express és a Tenchu 2? Nem tudnátok egy ugyanolyan játéklistát csinálni, mint amit csináltak, csak árakkal ellátva? Még egy utolsó kérdés: Hogyha beküldök egy levelet, és tegyük fel, belekerül a levelezési rovatba, az hány hónap múlva fog megjelenni? Sziasztok”

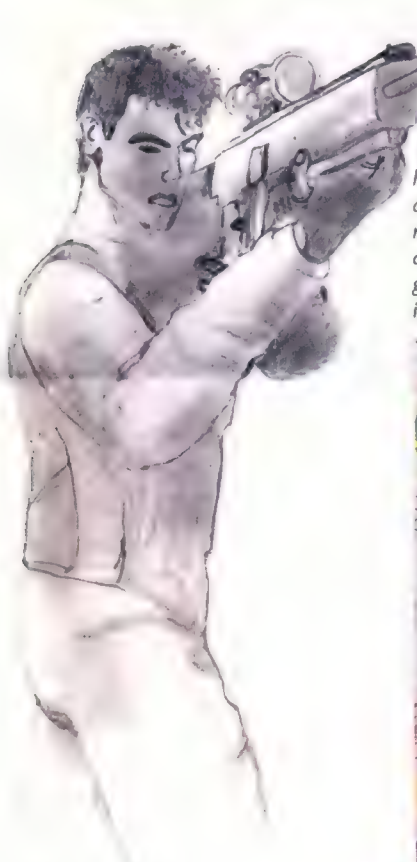
Hiller Gábor, Budapest

Nézzük sorban a kérdéseidet: Az árakkal kapcsolatban az a helyzet, hogy a magyarországi terjesztésben a PSX játékok szabadárak. Ez azt eredményezi, hogy minden forgalmazó annyiért adja, amennyiért akarja. Némelyikük kisebb haszonnal dolgozik, némelyikük nagyobb. Néha hozzájutnak akciós áron egy-egy termékhez, és maguk is akcióznak – vagy éppen a program eléri a Platinum minősítést, és ezért lesz olcsóbb... Így aztán, hiába írtunk

eddig is árakat, azok csak nagyon tájékoztató jellegűek voltak, nem adtak biztos támpontot a vásárláshoz. Hiszen ha lemész a borsos árak és ott éppen leértékelve találsz valamit, ami nem tudhatunk, ugye? Ezért döntöttem az árak elhagyása mellett, hogy ne tévedszünk meg senkit se. A Chase the Express és a Tenchu 2 ismertető ebben a számban repel, mázlid van. A leveled pedig most megérkezett, nem tudom mikor küldted – igyekszünk mindig az adott hónap levéljének válaszolni, van ami itt marad múlt hónapról, mert érdekes a tartalma. A 12. Magazin pedig postázzuk, hogy nagylelkűségét ismét bebizonyosodjon...

Rengeteg levelet kapunk minden hónapban, és szeretnénk, ha ez így maradna továbbra is!

Íratok



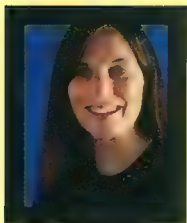
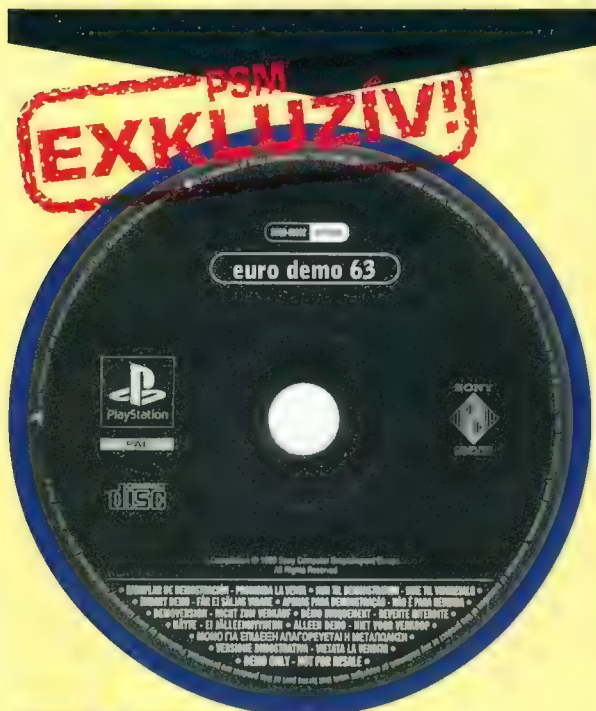
Pogány Gábor, Gabe Logan
legnagyobb rajongója



Horváth Ágnes egész oldalas
körképe

LETÖLTÉS

KERÉK, TELE JÁTÉKOKKAL, ÉS A NEVE 63-AS DEMÓ CD. TUDOD, MIRŐL VAN SZÓ, UGYE?



Es rajt! A *Sydney 2000* olimpiai stílusban robban ki, vilámgyorsan átgázolva az első akadályon. A belső ívben a *Formula One 2000* közelít, tökéletes mozgással. *Dave Mirra* és a *Grind Session* a második kanyarhoz érve fej-fej mellett haladnak. Már csak 70 méter, amikor a *Terracon* tör az élre, de csak addig, amíg *Superman* le nem előzi; a célvonalhoz közeledve pedig a *Driver 2* magabiztosan veszi át a vezetést. Csak így tovább...

Catherine Channon

A 63. LEMEZ HASZNÁLATA

Retöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó elindításához az ⊗-t használhatod – némelyik demó után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellékelj pár sort a hibajelenségről, hogy munkánkat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



Vigyázz, kész, rajt! Készítsd fel az ujjaidat – kemény 110 méternek nézel elébe...

Sydney 2000

■ KIADÓ	Eidos
■ MŰFAJ	Sport-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

Fitt vagy? Reméljük, ugyanis eljött az idő egy kis karosszék-olimpiához! A 110m-es gátfutás lesz a versenyszámod, úgyhogy bizonyosodj meg róla, hogy az ujjaid kondíciója megfelelő. A kezdésnél megkapod a hivatalos jelzést: „Kész, rajt!” („Set, go!”) a „Go”-ra kezd el villámgyorsan nyomogatni a jobb-bal gombokat! Ha túl hamar kezdés el, a rajt érvénytelen lesz (olimpiai módban a második ilyen alkalommal kizárnak a versenyből). Minél gyorsabban csépeled a gombokat, annál gyorsabban haladsz majd. A gátakat az Action gombbal ugorhatod át. A végén szintén az Action gombbal ugorhatsz be a célba.

■ Irányítás

- ⊗/⊙ Futás
- ⊙ vagy ⊕ Ugrás
- ⊙ vagy ⊕ Mellbedobás

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban több versenyszám szerepel, mint

amennyit egy hét alatt végignézhetsz: 100m-es sprint, kalapácsvetés, gerelyhajítás, hármasugrás, magasugrás, 100m-es úszás, gyorskerékpár, lövészet, súlyemelés (nehézsúlyú), K1-es kajak szlalom, stb.

■ További infók

Rohanj és vedd az akadályokat a 050. oldalán található leírásig!





Teljesen frankó... az extrém sportok világának legújabb megtestesülése egy- és kétjátékos módban

Grind Session

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Gördeszka-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

Megbocsátható, ha úgy gondold, a Sony egyszerűen lekoppintotta a Tony Haws'-t a sikerre áhítozva új, *Grind Session* elnevezésű deszkás játékával. De számít ez egyáltalán? Végül is, csak azért, mert Britney előbb lett ismert, nem dobnád ki az ágyadból Christina-t sem, ugye? Szedd össze a pontokat, mutasd be a trükköket, és egyszerűen csak érezd jól magad az ehavi exkluzív demót játszva.

■ Irányítás

⊗	Ugrás (lenyomva tartva nagyobb ugrás)
⊕ + ↑↓←→	Fogások
⊙	Fék

⊕ + ↑↓←→	Rúgás és deszkapörgetés
⊕ + ↑↓←→	Korlátos trükkök / kézenállás
⊕ / ⊖	Gyors fordulat (a földön)
↑↓←→	Pörgés
↑	Másik akadály / kiugrás a félcsőből
↑↓←→	Kombók

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban egy csomó deszkás sztár szerepel – Willy Santos, Cara-Beth Burnside, és Pípen.

■ További infók

Hogy mindent megtudhass a *Grind Session* trükkjeiről, lapozd fel az előző számban található teljes leírást!



Phat airt csakúgy mint más trükkök, gyors pedálozással könnyen elérhetsz. Csak paúzá a játékot, és megnéheted a trükkök teljes listáját.



Dave Mirra FreeStyle BMX

■ KIADÓ	Acclaim
■ GENRE	BMX-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

Azok kedvéért, akik nincsenek otthon a BMX világában, elmondjuk, hogy Dave Mirra az igazi. A demóban a játék számtalan bringás parkjának egyikében (Woodward Camp-ben) rendetlenkedhetünk. A rengeteg félcső, rámpa, miegyéb használatával könnyedén leverheted a térded, amíg kipróbálsz mind a 36 trükköt. (ha szüneteled a játékot, megkapod a teljes listát)

■ Irányítás

⊕	Csúsztatás, egykerék
⊙	Módosító

⊕	Trükk
⊗	Ugrás
⊕ ⊕	Forgás jobbra
⊕ ⊖	Forgás balra
↑	Gyorsítás
←	Balra
→	Jobbra
↓	Fék

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban tíz profi versenyző közül választhatsz, és nyomulhatsz földpályán, utcán, és a parkban

■ További infók

Az előzeteshez irány a legutóbbi szám!

Mr Driller

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Logikai Játék
■ VERZIÓ	Játszható demó

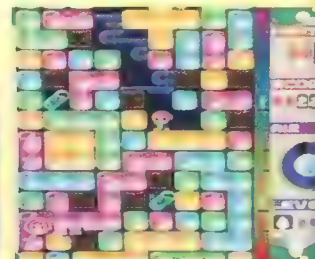
Van olyan játék, amelynek nincs szüksége csicsás grafikára és Oscar-díjas történetre, hogy élvezetes legyen; a *Mr. Driller* pedig pontosan ilyen játék. A cél színes téglákon keresztül látni, hogy elérj a rakás alját. Driller munkáját nehezíti a levegő hiánya, emiatt a pályán szétszórva heverő oxigénkapszulákon múlik az élete. A barna téglákat nehezebb megsemmisíteni, és a levegőből is elvesznek

egy keveset, ezeket tehát érdemes elkerülni. Mindig figyeld a levegőtartalék kijelzőjét, ha túl alacsonyra esik, neked annyi.

■ **Irányítás**
 ↑↓←→ Mozgatás / ásás

■ **Egyéb jellemzők**
 A teljes verzióban többféle mód is szerepel, mint a Time Attack (időre), vagy a Survival (Túlélés).

■ **További infók**
 Lapozz a 046. oldalra a leíráshoz!



A haláltól mi csak egy perc válik. Könnyű megfeledkezni, hogy a *Mr. Driller* föld alatt játszódik, folyamatos levegő-utánpótlásra van szükség. Amikor csak levedd fel az oxigénlákat

Terracon

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Akción / stratégia
■ VERZIÓ	Játszható demó

A Terracon-ban Xed, egy idegen szerepét alakítod, akinek az egész népet kiirtotta egy szuper-robot. A te feladatod megállítani a Terracon-t, ne hogy elpusztítsa az egész galaxist. A demóban egy veszélyeztetett bolygó felszínén találod magad, amit meg kell mentened a pusztulástól. Ebben a segítségére van egy különleges fegyver, ami nem csak az ellenséget pusztítja el, de a lerombolt épületeket is megjavítja,

■ **Irányítás**
 ↑↓←→ Mozgatás (orvlövész módban célzás)
 ⊗ Tűz
 ⊕ Ugrás

Ⓐ Kamera nézetváltás
 Ⓞ Gyors, 180 fokos fordulat
 Ⓛ Oldalazás balra (előre tüzelés közben balra futás)
 Ⓡ Oldalazás jobbra (előre tüzelés közben jobbra futás)
 Ⓛ / Ⓡ Orvlövész mód
 Ⓛ + Ⓡ Lenyomva tartva Orvlövész közelítés
 ▸ Szünet és menü megnyitása
 Térkép-képernyő / landolóhajó adatbázis

■ **Egyéb jellemzők**
 A teljes verzióban kilenc bolygó szorul rá Xed segítségére

■ **További infók**
 Nézd meg a leírást a PSM15-ben!



Mentsd meg a világot
 a teljes pusztulástól úgy, hogy elpusztítasz mindent – elég egyszerű, nem? Rombolj, rombolj, rombolj



Formula One 2000

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	F1-szimulátor
■ VERZIÓ	Játszható demó

Minha csak tegnap történt volna: a versenysportok rajongóit ledöbbentette a *Formula One '97*. És ahogy annak idején arról is írtunk, büszkén adjuk a mancsaitok közé a nemsokára megjelenő *Formula One 2000*-t. A demóban ellátogathatsz az olasz Grand Prix-re, és a 22 versenyző egyikével beülhetsz a 11 csapat egy autójába.

■ **Irányítás**
 ⊗ Gyorsítás
 Ⓞ Fék
 Ⓐ Boxutca-sebesség
 Ⓛ Nézetváltás
 Ⓡ Hátsó nézet

■ **Egyéb jellemzők**
 A teljes verzióban szerepel a 2000-es évad mind a 17 pályája.

■ **További infók**
 Irány a PSM11!



A fiatal Jenson Button korábban meghazudtolva repeszt körbe a pályán – egy pár körre akár az ő bőrébe is belebújhatasz *Formula One 2000*-ben

Driver 2

■ KIADÓ Infogrames
■ MŰFAJ Autóverseny
■ VERZIÓ Videó

A Driver az eddigi legmagasabb példányszámban elkelt PlayStation játékok. A humort, az éles helyzeteket, és veszélyeket kedvelő életet ötvöző játékstílus megtestesítette mindazt, amit a játékosok újabb generációja csak elvárhatott a kis szürke doboztól. Ezzel a sikerrel a zsákjában a

Reflections fejlesztőcsapatnak keményen kell teljesítenie, ha hasonlóan színvonalas folytatást akar készíteni. Abból, amit eddig láttunk – az új pályák és városok, a valósághű kivitelezés, és az, hogy kiszállhatsz az autóból – úgy tűnik, hogy senkit nem ér majd csalódás. És ha úgy gondold, hogy szép, amit most látsz, csak várj, amíg a kezéd közé nem kapod a jövő havi játszható demót...



Te is az éles helyzetekre vágysz?
Ha kockázatmentesen szeretnéd a veszélyes életformát folytatni, jobb lesz, ha felkészülsz a jövő havi játszható demóra

Superman

■ KIADÓ Virgin
■ MŰFAJ Akció / Kaland
■ VERZIÓ Videó

Mindenki kedvenc szuperhőse végre köztünk a konzolon is! Igen, igen, Superman nemsokára megérkezik egy hozzád közeli PlayStationre, és a Metropolis jelenlegi bűnözési statisztikáit tekintve már igencsak ideje volt. Az ördögi Lex Luthor újból káoszt szít a város utcáin. A leomló gát, a tomboló tüzek és a hasonló katasztrófák

legyőzésére bizonyos szuper-erővel rendelkezel. Mint a Super Speed (szupersebesség), a Super Strength (szuper-erő), a Super Flight (szuper-repülés), a Heat Vision (hőlátás), a Freeze Breath (fagyasztó lehelet), az X-Ray Vision (röntgenlátás), és persze a piros-kék gatya (ha más nem, a nőknek ezzel tetszeni fogsz). Fel, fel, magasra...



Gyorsabb a fénynél, keményebb acélból, mégis ártatlan, mint egy kisbárány - micsoda férfi...

Ducati Life

■ KIADÓ	Acclaim
■ MŰFAJ	Motorverseny
■ VERZIÓ	Videó

A Ducati a motorbiciklik Lamborghinije, így nem meglepő, hogy az Acclaim egy egész motoros játékot csak nekik dedikált. Abbéli igyekezetükben, hogy elkészítsék a *Gran Turismo*-t két keréken, az *Attention To Detail* nem csak a Ducati történelmének jó részét préselte bele a programba – az ötvenes évek modelljeitől a mai szupermotorokig –, hanem minden mást, ami

egy csúcscsínvonalú versenyprogramhoz szükséges. Van még két gyökeresen különböző mód is, a *Ducati Quick Race* (gyors-verseny) és a *Ducati Life* (a karrier mód). A *Ducati Quick Race* módban a versenyek arcade-stílusúak, és így veheted meg a jobb és jobb mocikat, miközben az alapvető pályákon száguldozol. A *Ducati Life* a Ducati gyűjtemény élethű szimulációja, ahol a versenyeken nyert pénzütlomból vehetsz új bringákat, és persze eltolthatsz egy csomó időt a garázsban is, a motort bütykölve a tökéletességig. Kellemes...



Érezd a sebességet, ahogy a térded 200 km/órás sebességgel szikráznak a betonon

LMA Manager 2001

■ KIADÓ	Codemasters
■ MŰFAJ	Futball-menedzser szimulátor
■ VERZIÓ	Videó

A z *LMA Manager* hatalmas sikere után a Codemasters megvadult a folytatásban: még több stadion, még több csapat, játékos, statisztika, miegyéb. Azoknak, akik nem tudnak várni az új szezon statisztikáinak megjelenéséig, az *LMA* lesz A JÁTÉK. Ez lesz az első olyan futball menedzser-szimulátor, ahol az összes részlet szerepel majd új csapatokról, játékosokról, ezzel tökéletesen pán-európaivá téve a hangulatot. A League

Managers Association hivatalos támogatásával és az RFpro licenccel (a világ játékosainak szövetsége) készült játék 32 ország több száz klubját, több mint 300 stadiont, és több, mint 8000 játékost tartalmaz. A megfelelő társasági élet kivételével mi mást kívánhatna egy futball-menedzser szimulátor rajongója?



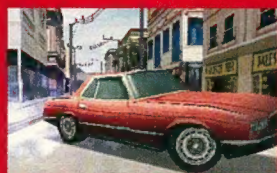
Ha benne van a játékban, biztos lehetsz, hogy benne van az *LMA Manager* 2001-ben is



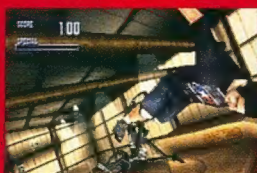
A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

- A **DRIVER 2** ROSSZFIÚI
- A LEVERT TÉRDŰ **MAT HOFFMAN'S PRO BMX**
- A VILLÁMKEZŐ **PRINCE NASEEM BOXING**
- PLUS **X-MEN: MUTANT ACADEMY**, **F1 RACING CHAMPIONSHIP** ÉS **VIDEO A THE WORLD IS NOT ENOUGH-RÓL!**



Driver 2



Mat Hoffman's Pro BMX



Prince Naseem Boxing



The World Is Not Enough

A PSM nemzetközi szerkesztősége ezúton szeretné megköszönni Mr. Paul Mulliner-nek a kreativitását és kemény munkáját a demó CD elkészítéséért, amit az 1. számtól 6. készített. Gratulálunk, Paul!

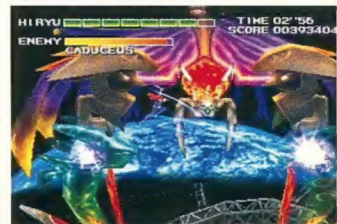
SZIGORÚAN TITKOS

EXTRA

HOGYAN HASZNÁLHATOD A LETÖLTETHETŐ CHEAT-EKET

Rakj be egy memóriakártyát a PlayStation-be, és indítsd el a demót. A ⊗ segítségével válaszd ki a Download (letöltés) menüpontot; a Játéklétsok között a ↑ és a ↓ gombokkal scrollozhatsz. A kívánt mentést a ⊗ gombbal választhatod ki, és az rögtön rákerül memóriakártyádra. Ezeket a cheat-eket a teljes verziókkal használhatod.

A kizárólag a PSM demó CD-n megtalálható Letöltés segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheat-ekhez. Csak rakd be a memóriakártyát, és játssz... a letöltések csak a hivatalos memóriakártyákkal működnek!



Strider 2

Ez a kis kedves kinyitja neked az egyébként elérhetetlen karaktert, Strider Hien-t

In Cold Blood

Ha problémáid vannak, ennek a mentésnek a segítségével egyenesen az utolsó szinten találod magad

Destruction Derby Raw

Extra autók, extra pályák – mi kell még?

Vagrant Story

Oldd meg a *Vagrant Story* rejtélyeit az összes területhez hozzáféréssel

Metal Gear Solid

Majdnem a játék elején leszel, azonban Bond szmokingban, fejkötővel, lopkodó-ruhában

MediEvil 2

Ha Sir Fortesque komoly bajba kerül, ez a mentés az utolsó pályára röpit

GTA2

Az utolsó szint, az összes bonusz-pálya nyitva. Végtelen egészség van, nincsenek zsaruk, és az oroszoknál maximális a megbecsülésed.

Jedi Power Battles

Készülj a végzetrel való találkozásra – a játék utolsó pályáján magával Darth Maul-lal küzdhetsz

VÉGEZETÜL...

A Fejlesztő: Pokol

Szöveg: Nick Ellis
ILLUSZTÁCIÓ: Stuart Harrison

A LOTHAR! CSAPAT BESZEREZ EGY MARKETINGEST ÉS ELHÚZ LONDONBA EGY SAJTÓBEMUTATÓRA, HOGY LEVEGYE A LÁBUKRÓL AZ ÚJSÁGÍROKAT EGY KUTYABŐRBE ÖLTÖZÖTT KRAPEKKAL, AZ IDEÁLIS SZENDVICSEMBERREL.



következő hónapban: egy bemutató meggyalázása, kisebb hibaelhárítás, új pirítás és egy döglött patkány.

Szeptember 18. Csütörtök

Azokat, akik az elmúlt egy évben hűséges olvasói voltak rovatomnak, nem kis meglepetésként éri majd, hogy ez itt az utolsó előtti rész. A *Lothar: Wonderdog!* elkészült, és így nem marad más hátra, minthogy elmondjam a sztori befejezését.

Szeptember 19. Péntek

Reggel
Holnap lesz a *Lothar: Wonderdog!* mindent leleplező bemutatója az EEES keretében (English Electronics Expo Show-magyarul Angol Elektrotechnikai Bemutató) a Wembley stadionban. Bemutatjuk a játékot az újságíróknak és egyben sajtópéldányokat is osztogatunk majd belőle. Erre az alkalomra külön reklámszakembert alkalmaztunk Josh, egy bozontos szakállú, fura, helyi akcentussal beszélő ürge személyében.

Este
Este közösen elugrunk a Szomjas Tevébe és

legurítunk néhány korsó sört. Csak Josh nem tart velünk, ő még elbábrálgat a másnapi show előkészületeivel. Jó érzés, hogy végre rajtam kívül más is szívén viseli a *Lothar!* sorsát.

Szeptember 20. Szombat

Reggel
A bemutató színhelyén minden a legnagyobb rendben van: a standunk teljes pompájában tündököl. A két hostess és a színész, akiket a játék népszerűsítésére szerződtettünk, megérkezett. Komédiásunk feladata az, hogy lotharos szerelésben megközelítse az újságírókat, majd John Travolta, A Szombati esti láz-ból ismert mozdulatait utánözva böszön üvöltse, hogy „Wonderdog!”. Ez a szenzációs ötlet az én agyam szüleménye volt, színészbárátunk azonban valamilyen oknál fogva nem értékeli a kreativitásom, és meglehetősen zord arckifejezéssel alakítja a ráosztott szerepet. Hamarosan megejtjük első találkánkat az *Absolute PlayStation* magazin embereivel (tudjátok ezek azok a firkászok, akik olyan csapnivalóan mutatták be játékunkat egy pár oszloppal feljebb). Josh egész ügyesen leszereli őket, odaadja nekik a mintapéldányokat, majd elcipeli őket a bárba. Egy órával később látjuk viszont, eléggé illuminált állapotban (és akkor még finom voltam)...

Délután

Egész jól haladunk a játékbemutatókkal és az újságírókkal, amikor beüt egy bombariadó. Joshnak nyoma veszett, úgyhogy ránk szakad a propagandamunka elvégzésének feladata. Josh végül előkerül valami őskori lelettel, Alan-nel, aki állítólag a *Your Dog* magazin képviselője. Alan (akire még a PlayStation bekapcsoló-gombjának megtalálását sem memém rábíznij) közli, hogy sajnos nem tudnak mit kezdeni a bemutatónkkal, náluk ugyanis nincs videojátékokkal foglalkozó rovat. Josh erre begurul és nyomdapapírt nem tűrő kifejezésekkel elküldi Alan-t melegebb éghajlatokra. Félrehívom Josh-t: úgy büzlök az alkoholtól, hogy kénytelen vagyok hazatáncsolni, mielőtt Steve-vel, az ügyvezető igazgatónkkal összefutna.

Este

Végre otthon vagyok. Leszámlítva Josh magánjeleneit, a bemutató jól sült el, úgyhogy kíváncsian várom a sajtó reakcióit. Most pedig, ahogy azt a múlt héten megígértem nektek, következzék egy kis ízelítő a játék első szintjéből (így, mire ebben a kiváló magazinban is megjelenik a játék leírása, már előnyre tehetnek szert haverjaitokkal szemben). 1. Kapd fel a szemetest



és borítsd ki. Első akadály: a Szuper Erős Kutya-kaja megtalálása. 2. Ha megtaláltad, segítségével ugorj át a kék épület vízelvezető csővére, majd onnan a sikátorba. 3. Második feladat: a szembefövő koldus széttépése... Egy pillanat, valaki csöngetett...

(Szerkesztői megjegyzés: ebben a hónapban Nicktől nem érkezett még folytatás. Próbáltuk utolérni, a telefont nem vette fel, e-mailjeinkre pedig nem válaszolt)

KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN... DRIVER 2

EXKLUZÍV BEMUTATÓ ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ! AZ AUTÓK, A SZEREPLŐK, A MEGBIZATÁSOK: MINDEN, AMIT TUDNOTOK KELL TANNER ÚJABB AUTÓS KALANDJAI RÓL

PLUSZ!

Az idei karácsonyi slágerlista: *Tomb Raider Chronicles*, *Speedball2100*, *Medal Of Honour Underground*, *Blade*, *Mat Hoffman*, *Spyro 3*, *Crash Bash*, *MonsterRancher* • *Smackdown 2* – újabb infók a játékról • Közeleg a fociszezon, itt a *LMA Manager 2001* • *C12* – amilyen titkos csak lehetsz... • *Alien Resurrection* és *Spider-Man* hamarosan • *Evil Dead Hail To The King* a piacon Lesz *Incredible Crisis* videó – ámulj - bámulj. • Megrendeltétek már? – a legújabb PS2 játékok bemutatója • Harcra fel! *PSM* a *Robot Wars* ellen • És valószínűleg még sok minden más...!



A KÖVETKEZŐ SZÁM OKTÓBER 27-ÉN JELENIK MEG

**Danny
DeVITO**

**Neve
CAMPBELL**

**Bette
MIDLER**

**Jamie Lee
CURTIS**

*Őt mindenki szerette
volna kinyírni*



Döngölj meg!

Drága Mona

A FLAMEX forgalmazásában a CAPITOL FILMS bemutatja a NEVERLAND FILMS/JERSEY SHORE produkcióját

NICK GOMEZ filmjét DANNY DEVITO BETTE MIDLER NEVE CAMPBELL JAMIE LEE CURTIS "DROWNING MONA" CASEY AFFLECK WILLIAM FICHTNER MARCUS THOMAS PETER DOBSON
Szereposztás MONIKA MIKKELSEN Zenei rendező GWEN BETHEL Zene MICHAEL TAVERA Jelmeztervező TERRY DRESBACH Vágó RICHARD PEARSON Látványtervező RICHARD TOYON
Fényképezte BRUCE DOUGLAS JOHNSON Produkciós tanácsadó JONATHAN DANA Executive producer DANNY DEVITO MICHAEL SHAMBERG STACEY SHER JONATHAN WEISGAL

Producer AL CORLEY BART ROSENBLATT és EUGENE MUSSO Írta PETER STEINFELD

Rendezte NICK GOMEZ

Mire Vársz?

Itt az ideje, hogy Te is megnyisd a Trambulin bankszámládat! Lesz helye a pénzednek, és végre lesz egy Trambulin Nemzetközi Maestro Bankkártyád, amivel az egész világon vásárolhatsz és hozzájuthatsz a megtakarításaidhoz.

És mi van még? Az, hogy ha most nyitod meg a számládat, akkor jó áron lehet egy Praktikum Privát előfizetésed Nokia 3210-es mobillal! És így SMS-en is kaphatsz infót a bankszámládról!

Na, most mit nézel?

 **trambulin**

ugorj nagyot az Életbe!



Részt vehetsz az akcióban, ha elmúltál 14 és még nem vagy 18. Gyere be valamelyik bankfiókunkba szülővel, + 20000 Ft-tal! Ezért tiéd lehet egy Trambulin Nemzetközi Maestro Bankkártya és egy Praktikum Privát előfizetés Nokia 3210-es telefonnal - mely csak Pannon GSM SIM-kártyával használható - bruttó 17500 Ft értékben, amiből bruttó 3600 forintot lebeszélhatsz. A maradék 2500 Ft-ot a bankszámládán bármikor elérheted! Ajánlatunk 2000. december 31-ig, illetve a készlet erejéig tart. A részletes részvételi feltételeket a bankfiókban kifüggesztett Tájékoztatóból tudhatod meg.



Kereskedelmi és Hitelbank Rt.
És Önnek miben segíthetünk?

TeleCenter 3-000-000 www.trambulin.hu



PANNON
Az élvonal.